JOYSTICK HEBDO

N° 10 • 11 JANVIER 1989

L'HEBDO DES JEUX MICRO POUR TOUS LES STANDARDS

JEUX... CRACK
56 POKES TRUCS ASTUCES
VIES INFINIES

TOP 10
A LA TV

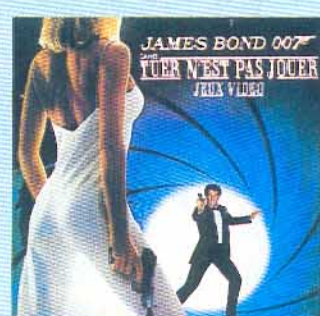
ZOOM
FALCON
NIGHT HUNTER - LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS
SECRET DEFENSE
CRUCIAL TEST - TRANSPUTOR
COMPILATION ESAT
CHICAGO'S 30

AFTER BURNER
EN POSTER A L'INTERIEUR
AMSTRAD CPC
AMIGA
ATARI ST
COMMODORE
SPECTRUM
MSX... etc...





DOSSIER
vivre à tout prix
THE LIVING DAYLIGHTS





SOMMAIRE

N°10 du 11 janvier 1989

4 JEUX... CRACK...!
Trucs, astuces, pokes, de 1943, NEMESIS, ADDICTABALL, CHARLIE DIAMS, MICKEY MOUSE, GUTZ, PREDATOR, VINDICATOR, RYGAR, BUGGY BOY, HOPPING MAD, STREET HAWK, SUPER SPRINT, OFF SHORE WARRIOR, VICTORY ROAD, SUPER TEST, HARRY & HARRY, ANDICAPP, GOTHIK, ELEVATOR ACTION, DARK SIDE, PACLAND, DIZZY, GARFIELD, CENTIPEDE, ARMY MOVES, DEATH WISH III, PINGO, THUNDERBLADE, BOBSLEIGH, KRAKOUT, FINDERS KEEPER, MANIC MINER, LAST NINJA, ZANY GOLF, CANAL MEURTRE, SLAPFIGHT, PRINCE OF MAGIC, BASIL, CARRIER COMMAND, FERRARI FORMULA, EMPIRE STRIKES BACK, LIVINGSTONE

8 DOSSIER
Vivre et ne pas mourir dans
THE LIVING DAYSLIGHT

13 JOYSTICK SECOURS
Toutes vos questions et réponses à vos problèmes concernant les jeux

15 J'APPRENDS
JOYSTICK BREAKER : suite de votre jeu d'arcade

20 JEUX
50 K7 à gagner pour le Jeu Mystérieux

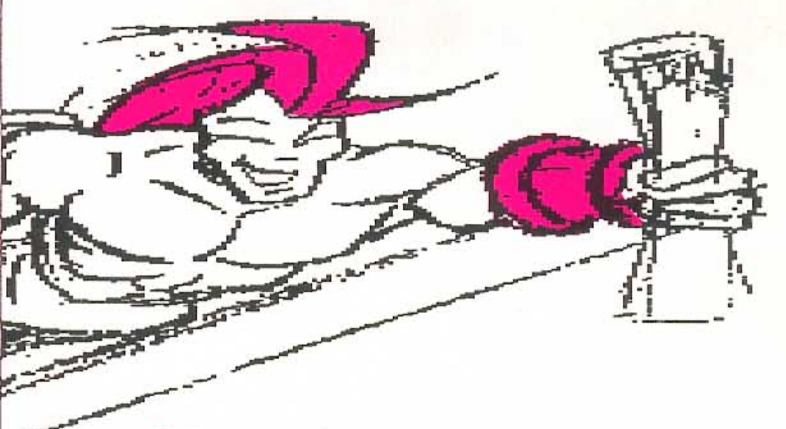
21 ZE ROCKIN' ZOYSTICK
La nouvelle rubrique musique

22 ZOOM
Toutes les News...

28 CONCOURS UBI SOFT
Participez et gagnez avec
NIGHT HUNTER

29 J'ANNONCE
Vos P.A. classées

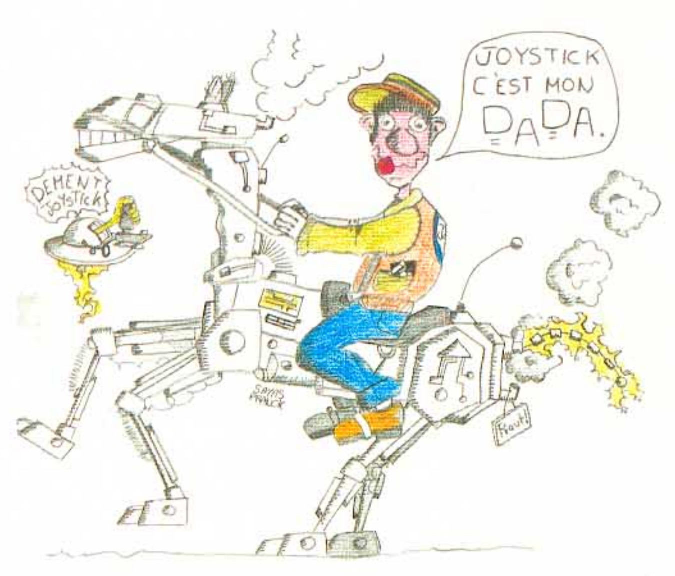
Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires



Joystickeurs fous... Bonjour !

Ca y est... Votre Hebdo préféré s'agrandit et accueille dès ce numéro l'un des grands Rock Critiques de notre époque !
Né dans la musique, vivant de musique, écrivant à propos de musique, GERARD BAR DAVID, dit GBD, vous indiquera chaque semaine les concerts, les vedettes, les disques à connaître, à voir et à entendre.
Autre grande nouvelle, dès la semaine prochaine, JOYTICK Hebdo fait un HIT, VOTRE HIT PARADE, des Jeux Micro à la télé.
Pour y participer, JUMP sur la page de gauche pour connaître la suite

Salut et Vie Infinie !
Joy's team



CE NUMERO COMPORTE UN POSTER, EN PAGES CENTRALES, NON FOLIOTE.

JOYSTICK Hebdo est édité par **SIPRESS**, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59 • Directeur de la publication: Marc ANDERSEN • Rédacteur en chef, Henri LEGOY • Direction artistique, Reza NADERI •Illustration, Pascal MORINEAU• Publicité, André UZAN • Abonnement au journal. Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • Fabrication/PAO, CHALLENGE• Photogravure RPM • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépot légal:1er trimestre 1989.

JEUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

GAGNEZ

UN CHEQUE DE

400 F POUR UN PLAN

300 F POUR UNE SOLUTION

200 F POUR UN LISTING

50 F POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, **inédits**, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris

Salut les Pokes

Vos trucs, astuces, vies infinies nous arrivent toujours aussi nombreux. Chacun d'entre vous essaye de se surpasser et nous avons reçu des plans Hyper bien réalisés. Mais nous sommes obligés de sélectionner les meilleurs en ne publiant que vos propres créations.
Pour que JOYSTICK Hebdo soit toujours le plus Bô, nous avons absolument besoin de savoir ce que vous pensez de votre Magazine. Profitez donc de vos envois à "Jeux Crack" pour nous donner à chaque fois vos critiques, suggestions ou encouragements. C'est très important pour notre équipe et c'est, pour nous, la seule façon de vous préparer l'hebdo que vous attendez.
Une super sélection du JACK'S POKE cette semaine qui rapporte 2600 F. à:
Cyrille et Eric (800 F.), Frédéric HALTER (400 F.), Stéphane DA SILVA GOMES (350 F.), Frédéric PAUCHET et Sébastien REMMONTEAU (200 F. à chacun), Christian KAZMIERCZAK et Hervé LACAUSSADE (100 F. à chacun), Julien BARTHELEMY, Mike PASSELANDRE, François LEX, Laurent FABRICE, Christophe GUET, Hervé JOZEFIAK, Antoine CAMERLYNECK, Joël PALUD et Benoit EHL (50 F. à chacun)

A mercredi prochain.

DANIEL & DANIEL

1943

Heureusement qu'à PEARL HARBOR, ils n'avaient pas ce listing.

Tape ce listing en STOS BASIC.

```
  1 REM Vies infinies et bombes illimitées pour 1943
  3 REM de Frédéric PAUCHET
 1Ø KEY OFF : HIDE : CLS
 2Ø PRINT "1943"
1ØØ A$=SPACE$(53645)
11Ø AD=VARPTR(A$) : AF=AD+53645
12Ø BLOAD "SND1.PIN",AD
13Ø LOCATE 2,7 : PRINT "SMART BOMBES ILLIMITEES ? ";
135 A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 135
14Ø A$=UPPER$(A$) : PRINT A$ : IF A$<>"O" THEN 18Ø
15Ø POKE AD+272Ø4,$6Ø : POKE AD+272Ø5,$1E
16Ø POKE AD+27342,$6Ø : POKE AD+27343,$4
17Ø GOTO 2ØØ
18Ø POKE AD+272Ø4,$4A : POKE AD+272Ø5,$39
19Ø POKE AD+27342,$53 : POKE AD+27343,$39
2ØØ LOCATE 2,1Ø : PRINT "VIES INFINIES ? ";
21Ø A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 21Ø
22Ø A$=UPPER$(A$) : PRINT A$ : IF A$<>"O" THEN 28Ø
25Ø POKE AD+8568,$6Ø : POKE AD+8569,$6
26Ø POKE AD+1ØØ22,$6Ø : POKE AD+1ØØ23,$4
27Ø GOTO 5ØØ
28Ø POKE AD+8568,$4 : POKE AD+8569,$39
29Ø POKE AD+1ØØ22,$53 : POKE AD+1ØØ23,$39
5ØØ BSAVE "SND1.PIN",AD TO AF
```



ADDICTABALL

Addic..! Toi même.

```
 1 REM Vies infinies pour ADDICTABALL
 2 REM version CASSETTE
1Ø DATA 37,91,25Ø,174,1Ø1,146,214,8
2Ø DATA 37,179,7,174,1Ø1,146,231,197
3Ø DATA 81,5,197
4Ø FOR A=592 TO 61Ø: READ B: POKE A,B-5
5Ø NEXT: SYS 592
```

SPECTRUM

NEMESIS

...Non! Nez bouché.

```
  1 'Vies infinies pour NEMESIS
  2 'de Stéphane DA SILVA GOMES
 1Ø INK Ø:PAPER Ø:BORDER Ø:CLS
 2Ø CLEAR 24999
 3Ø PRINT Ø,Ø;INK 7;"nemesis is loading"
 4Ø PRINT AT Ø,Ø;
 5Ø LOAD ""screen$
 6Ø PRINT AT Ø,Ø;
 7Ø LOAD ""CODE
 8Ø POKE 51479,1
 9Ø PRINT AT Ø,Ø;
1ØØ LOAD""
11Ø LET Z=USR Ø
```

AMSTRAD

CHARLY DIAMS

Diamonds are forever... 007/10.

```
 1Ø REM Vies infinies pour CHARLY DIAMS version Disquette de Cyrille et Eric
 2Ø FOR I=&AØØØ TO &AØØØ+181:READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
 3Ø IF B<>18323 THEN PRINT"AIE ! ERREUR DANS LES DATAS":END
 4Ø CALL &AØØØ
 5Ø DATA 21,ØD,AØ,11,4Ø,ØØ,Ø1,3Ø,Ø1,D5,ED,BØ,C9,21,6F,Ø1,11,ØØ,1D,Ø1,46,52,E5,C5,D5,DF
 6Ø DATA CB,ØØ,D1,C1,E1,24,24,Ø5,78,B7,28,ØB,ØC,79,FE,4A,2Ø,EA,14,ØE,41,18,E5,Ø1,7E,FA
 7Ø DATA 3E,Ø1,ED,79,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,11,ØØ,ØØ,CD,63,C7,Ø1,7E,FB,3E,4C,CD,5C,C9,AF,CD
 8Ø DATA 5C,C9,AF,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3E,47,CD,5C,C9,3E,Ø2,CD,5C,C9,3E,47,CD,5C
 9Ø DATA C9,3E,11,CD,5C,C9,3E,FF,F3,CD,5C,C9,21,BØ,A9,CD,E5,C6,FB,CD,1C,C9,3E,23,32
1ØØ DATA 9F,AA,32,AØ,AA,11,CE,ØØ,21,3B,AA,73,23,72,21,6F,Ø1,11,ØØ,A4,Ø1,2F,ØA,C3,BØ,A9,66,C6,Ø7
11Ø DATA 21,6e,7f,36,5Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,C3,EF,Ø8
```





MICKEY MOUSE

Mon Mickey Mouse, quand on le secoue...il mousse.

```
  1 REM Tout à l'infini sur MICKEY MOUSE
  2 REM version CASSETTE
 1Ø DATA 37,17Ø,249,167,43,165,62,147,216,13
 2Ø DATA 145,217,13,1Ø1,167,48,165,6,147,58
 3Ø DATA 13,145,59,13,81,5,13,174,17Ø,146
 4Ø DATA 86,179,146,87,192,174,5,146,2Ø7,134
 5Ø DATA 165,49,145,131,26,145,239,35,145,187
 6Ø DATA 44,145,54,156,145,19Ø,165,146,115,185
 7Ø DATA 81,37,133,75,91,72
 8Ø FOR A=272 TO 337:READ B:POKE A,B-5:C=C+B:NEXT
 9Ø IF C<>7612 THEN PRINT"Erreurs dans les datas":END
1ØØ INPUT "Insérez la cassette <RETURN>";OK$
11Ø POKE 816,16: POKE 817,1: LOAD
```



GUTZ

Gutz moi ça... Si c'est bon.

```
  1 REM Enèrgie infinie, consultation illimitée
  2 REM de la carte et traverser les murs pour
  3 REM GUTZ version CASSETTE
 1Ø DATA 37,17Ø,249,174,37,167,113,165,6,146
 2Ø DATA 13Ø,8,147,131,8,145,132,8
 3Ø DATA 1Ø1,239 178,35,16,2Ø6,19,213,45,174,17Ø,146
 4Ø DATA 27,194,174,49,178,217
 5Ø DATA 24,174,5,146
 6Ø DATA 161,26Ø,174,37,146,1Ø1,42,174,23Ø,146
 7Ø DATA 1Ø2,42,174,44,146,1Ø3,42,174,17Ø,146
 8Ø DATA 1Ø4,42,174,233,146,1Ø5,42,178,18,225
 9Ø DATA 1Ø1,75,91,72
1ØØ FOR A=344 TO 417:READ B: POKE A,B-5: C=C+B: NEXT
11Ø IF C<>8923 THEN PRINT"Erreur dans les datas":END
12Ø POKE 388,44: POKE 393,44: POKE 398,44: POKE 4Ø3,44
13Ø POKE 4Ø8,44: INPUT "Insérer la cassette..";OK$
14Ø POKE 816,88: POKE 817,1: POKE 2Ø5Ø,Ø: LOAD
```



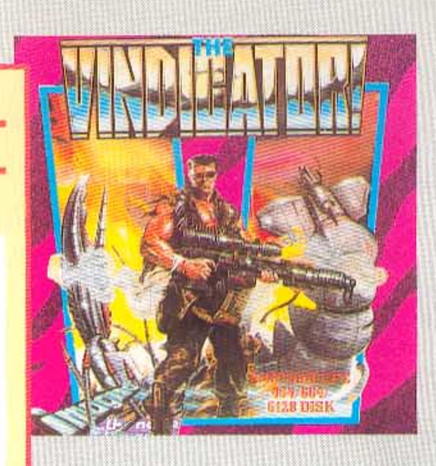
PREDATOR

Si près d'ator... Si loin du coeur.

```
 1Ø REM Vies et munitions infinies pour PREDATOR version Cassette
 2Ø REM de Sébastien REMMONTEAU 1988
 3Ø MODE 1:FOR N=&7FØØ TO &7F3Ø:READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
 4Ø INPUT "Vies infinies";A$:IF UPPER$(A$)="O" THEN POKE &7FØD,Ø ELSE INPUT "NOMBRE DE VIES";A:IF A<>Ø THEN POKE &7F12,A-1
 5Ø INPUT "Balles infinies";A$:IF UPPER$(A$)="O" THEN POKE &7F17,Ø:POKE &7F1C,Ø
 6Ø INPUT "Temps infini";A$:IF UPPER$(A$)="O" THEN POKE &7F21,&C9
 7Ø INPUT "Grenades infinies";A$:IF UPPER$(A$)="O" THEN POKE &7F26,&C9
 8Ø INPUT "Invulnérabilité";A$:IF UPPER$(A$)="O" THEN POKE &7F2B,Ø
 9Ø PRINT:PRINT "Mettre cassette d'origine...":ON ERROR GOTO 1ØØ:ùTAPE
1ØØ FOR N=1 TO 1ØØØ:NEXT:MODE 1:MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4ØØØ
1Ø5 POKE &4Ø25,&C3:POKE &4Ø26,Ø:POKE &4Ø27,&7F:CALL &42BØ
11Ø DATA 2A,E1,1,E5,11,C2,3B,A7,ED,52,CØ,E1,3E,3D,32,A3,A7,3E,5,32,51,97,3E,35,32,E5,35
12Ø DATA 3E,3D,32,C2,35,3E,3A,32,9F,EC,3E,21,32,AE,86,3E,3D,32,7C,A7,EB,E9
```



AMSTRAD



VINDICATOR partie I

20 dicators valent mieux que 10.

```
10 ' Vies infinies pour VINDICATOR partie I version Disquette de Cyrille et Eric
20 ON ERROR GOTO 70
30 FOR I=&A000 TO &A000+163:READ a$:POKE I,VAL("&"+a$):X=X+VAL ("&"+A$):NEXT
40 POKE &C000,&21:POKE &C001,0:POKE &C002,&A0:POKE &C003,&11:POKE &C004,&40
50 POKE &C005,0:POKE &C006,&D5:POKE &C007,1:POKE &C008,0:POKE &C009,1
60 POKE &C00A,&ED:POKE &C00B,&B0:POKE &C00C,&C9
70 IF X<>15775 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &C000
80 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,01,11,02,04,3E,21,22,C3,00,ED,53,C5,00,32,C7,00,ED,5B,C5,00,1E,00,CD
90 DATA 63,C7,01,7E,FA,3E,01,ED,79,04,3E,4C,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,C6,00,CD,5C,C9,AF,CD,5C
100 DATA C9,3A,C5,00,CD,5C,C9,3E,03,CD,5C,C9,3A,C5,00,CD,5C,C9,3E,11,CD,5C,C9,3E,FF,F3,CD,5C
110 DATA C9,2A,C3,00,CD,E5,C6,22,C3,00,FB,CD,1C,C9,3A,C7,00,3D,32,C7,00,28,1B,3A,C5,00,3C,32,C5
120 DATA 00,FE,06,20,A8,3E,01,32,C5,00,21,C6,00,34,18,94,00,00,00,00,00,21,D1,00,22,0E,01,C3,AC,7F
130 DATA 21,EE,0A,36,ff,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C3,00,80
```



VINDICATOR partie II

Vindicator ou à travers.

```
10 ' Vies infinies pour VINDICATOR partie  II version Disquette de Cyrille et Eric
20 MODE 1
30 FOR I=&A000 TO &A000+183:READ a$:POKE I,VAL("&"+a$):X=X+VAL("&"+a$):NEXT
40 POKE &C000,&21:POKE &C001,0:POKE &C002,&A0:POKE &C003,&11
50 POKE &C004,&40:POKE &C005,0:POKE &C006,&D5:POKE &C007,1:POKE &C008,0
60 POKE &C009,1:POKE &C00A,&ED:POKE &C00B,&B0:POKE &C00C,&C9
70 IF X<>17144 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &C000
80 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,01,11,02,04,3E,21,22,C3,00,ED,53,C5,00,32,C7,00,ED,5B
90 DATA C5,00,1E,00,CD,63,C7,01,7E,FA,3E,01,ED,79,04,3E,4C,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,C6,00
100 DATA CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,C5,00,CD,5C,C9,3E,03,CD,5C,C9,3A,C5,00,CD,5C,C9,3E,11,CD
110 DATA 5C,C9,3E,FF,F3,CD,5C,C9,2A,C3,00,CD,E5,C6,22,C3,00,FB,CD,1C,C9,3A,C7,00,3D,32,C7
120 DATA 00,28,1B,3A,C5,00,3C,32,C5,00,FE,06,20,A8,3E,01,32,C5,00,21,C6,00,34,18,94,00,00
130 DATA 00 ,00,00,F3,31,C6,02,3E,0B,32,72,02,3E,0F,32,73,02,CD,10,01,21,E2,00,22,8D,80
140 DATA C3,00,80,21,EB,00,22,0E,01,C3,00,01,21,21,1d,36,00,00,00,00,00,00,C3,00,80
```



VINDICATOR partie III

J'espère qu'il n'y aura pas de OOops!

```
10 ' Vies infinies pour VINDICATOR partie III version Disquette de Cyrille et Eric
20 FOR I=&A000 TO &A000+193:READ a$:POKE I,VAL("&"+a$):X=X+VAL ("&"+A$):NEXT
30 POKE &C000,&21:POKE &C001,0:POKE &C002,&A0:POKE &C003,&11:POKE &C004,&3B
40 POKE &C005,0:POKE &C006,1:POKE &C007,0:POKE &C008,1:POKE &C009,&D5
50 POKE &C00A,&ED:POKE &C00B,&B0:POKE &C00C,&C9
60 IF X<>17574 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &C000
50 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,01,11,02,04,3E,21,22,BE,00,ED,53,C0,00,32,C2,00,ED,5B,C0,00
60 DATA 1E,00,CD,63,C7,01,7E,FA,3E,01,ED,79,04,3E,4C,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,C1,00,CD,5C,C9
70 DATA AF,CD,5C,C9,3A,C0,00,CD,5C,C9,3E,03,CD,5C,C9,3A,C0,00,CD,5C,C9,3E,11,CD,5C,C9,3E,FF
80 DATA F3,CD,5C,C9,2A,BE,00,CD,E5,C6,22,BE,00,FB,CD,1C,C9,3A,C2,00,3D,32,C2,00,28,1B,3A,C0
90 DATA 00,3C,32,C0,00,FE,06,20,A8,3E,01,32,C0,00,21,C1,00,34,18,94,00,00,00,00,00,F3,31
100 DATA C6,02,3E,0B,32,72,02,3E,0F,32,73,02,CD,10,01,21,DD,00,22,8D,80,C3,00,80,21,F0,00
110 DATA 22,0E,01,3E,1B,32,01,01,3E,27,32,06,01,C3,00,01,21,7B,11,36,80,00,00,00,00,00,C3,00,80
```





AMSTRAD

RYGAR

Rygar...d'à vous!

```
10 'Temps infini sur RYGAR version Cassette
20 B=0:RESTORE 50:FOR I=&4200 TO &4386:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
30 IF B=37465 THEN 240 ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 40-230":END
40 DATA 254,0,32,3,195,59,67,254,1,32,7,221,54,15,246,14,16,201,254,2,32
50 DATA 7,221,54,12,249,14,13,201,254,3,32,15,221,54,30,233,221,126,12
60 DATA 214,16,221,119,12,14,31,201,254,4,32,7,221,54,17,246,14,18,201
70 DATA 254,5,32,7,221,54,16,246,14,17,201,254,6,32,7,221,54,13,248,14,14
80 DATA 201,254,7,32,7,221,54,27,238,14,28,201,254,8,32,7,221,54,14,247
90 DATA 14,15,201,254,9,32,7,221,54,35,192,14,36,201,254,10,32,19,221,229
100 DATA 225,17,6,0,25,124,214,16,221,117,21,221,119,22,14,23,201,254,11,32
110 DATA 19,221,229,225,17,6,0,25,124,214,16,221,117,20,221,119,21,14,22,201
120 DATA 254,12,32,19,221,229,225,17,7,0,25,124,214,16,221,117,16,221,119,17
130 DATA 14,18,201,254,13,32,15,221,126,3,214,16,221,119,3,221,54,26,233,14
140 DATA 27,201,221,54,29,32,221,54,30,235,14,31,201,243,33,57,125,17,57,93
150 DATA 0,1,0,13,237,176,33,54,109,17,55,109,1,0,16,54,0,237,176,54,195,35
160 DATA 54,52,35,54,67,33,213,66,17,57,109,1,13,0,237,176,33,64,109,54,235
170 DATA 33,80,125,17,80,109,1,21,0,237,176,33,255,64,221,33,88,125,35,229
180 DATA 126,205,0,66,221,229,225,93,124,214,16,87,6,0,221,9,237,176,237
190 DATA 115,0,64,195,57,109,237,123,0,64,225,24,222,225,237,75,2,64,217
200 DATA 195,137,190,34,215,66,124,214,16,103,34,251,66,34,50,67,229,124,214
210 DATA 16,103,34,218,66,225,43,43,43,34,227,66,35,34,230,66,17,9,0,25,34,3
220 DATA 67,17,16,0,25,34,11,67,17,0,16,25,34,8,67,17,8,0,25,34,23,67,243
230 DATA 217,237,67,2,64,201
240 B=0:RESTORE 260:FOR I=&4100 TO &4134:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
250 IF B<>4810 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 260-280":END
260 DATA 23,76,22,121,181,74,38,33,27,61,18,57,126,189,21,132,49,94
270 DATA 17,18,24,222,149,68,210,17,186,17,81,100,82,22,37,188,26
280 DATA 196,100,196,88,225,90,181,165,84,166,65,17,84,84,133,50,80,0
300 B=0:RESTORE 330:FOR I=&BE80 TO &BE9A:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
310 IF B<>3135 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 330-340":END
320 MODE 1:PRINT"ATTENDRE 5 MINUTES":MEMORY &1FFF:LOAD"RYGAR":CALL &BE80
330 DATA 33,85,148,205,68,67,195,213,66,33,146,190,34,115
340 DATA 158,195,208,156,205,119,158, 33,31,19,54,0,201
```

C=

BUGGY BOY

C'est l'histoire d'un crabe haut, qui se mettait en 4X4.

```
1 REM Temps infini pour BUGGY BOY
2 REM version CASSETTE
10 DATA 171,48,139,200,169,49,137,201
20 DATA 37,91,250,174,93,146,248,8
30 DATA 174,7,146,249,8,81,18,13
40 DATA 109,109,174,112,146,31,9,174
50 DATA 7,146,32,9,174,60,138,6
60 DATA 81,5,9,174,101,146,14,161
70 DATA 81,5,13
80 FOR A=576 TO 627: READ B: POKE A,B-5
90 NEXT: SYS 576
```

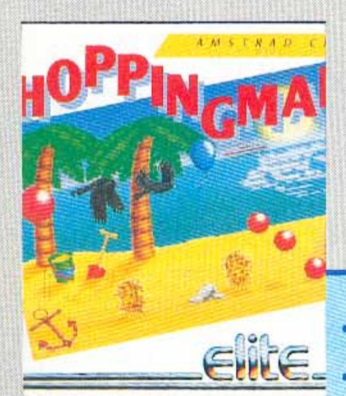
AMSTRAD

MACH III

Un listing qui décoiffe.




```
1 'Invulnérabilité sur MACH III
2 ' version CASSETTE
10 DATA 62,3,17,0,64,33,144,1
20 DATA 229,213,205,161,188,209,225,1
30 DATA 1,10,169,119,35,27,16,249
40 DATA 174,119,35,27,71,122,179,120
50 DATA 32,246,62,175,50,39,16,50
60 DATA 49,16,50,71,16,195,144,1
70 FOR A=65 TO 112: READ B: POKE A,B
80 NEXT: CALL &41: RUN"!"
```



AMSTRAD

HOPPINGMAD

Chenille comprend rien!

```
1 'Vies infinies et invulnérabilité
2 'pour HOPPINGMAD version AMSTRAD Cassette
10 MODE 1:FOR I=&BF00 TO &BF2F:READ A:POKE I,A:NEXT
20 POKE &BF01,&A7:POKE &BF0B,&C9:POKE &BF10,&C9
30 ON ERROR GOTO 40:ùTAPE
40 FOR I=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:OPENOUT"!":MEMORY &F9F:CLOSEOUT
50 LOAD"!",&FA0:POKE &FD0,0:POKE &FD1,&BF:CALL &FA0
60 DATA 62,53,50,85,67,62,51,50,126,65,62,205,50,211,92
70 DATA 62,192,50,203,97,62,53,58,192,69,62,58,50,129,91,62
80 DATA 50,50,109,65,62,0,50,132,71,62,48,50,122,65,195,0,64
```

OOOPS!!!

Sur **THOMSON**, dans le listing d'**ARKANOID** de la page 7 du N°8, il faut rajouter la ligne suivante : 105 POKE I,0:NEXT

Sur **AMSTRAD**, dans le listing de **WONDERBOY**, à la ligne 30 et à la ligne 40, nous utilisons les instructions IRD... et IWR... ce n'est pas un "I" c'est la barre de CPM, les possesseurs de claviers AZERTY, peuvent mettre : ùRD... et ùWR....

JAMES BOND 007

DANS

TUER N'EST PAS JOUER

JEUX VIDEO

ALBERT R. BROCCOLI

MSX

Vies infinies:
POKE &HA145,Ø
Choix du niveau entre 1-8:
POKE &HAØEA,Nb
Energie infinie:
POKE &HAF56,Ø
Choisir le nombre de vies entre (1-255):
POKE &HAØD9,Nb

AMSTRAD

Pour avoir des vies infinies :
POKE &789,&34
Pour choisir son niveau de départ :
POKE &727,Niveau -1

AMSTRAD

Pour avoir des vies infinies à partir d'un multiface II, il suffit de poker la valeur ØØ à l'adresse 2CED. Et pour choisir son tableau, il suffit de poker la valeur Ø1-Ø8 (selon le tableau) à l'adresse Ø727.

SPECTRUM

Pour avoir des vies infinies:
POKE 38916,2Ø1
Pour choisir le nombre de vies:
POKE 38824,nombre de vie de 1 a 1ØØ
Pour choisir son niveau entre 1 et 7:
POKE 38835,Nb

COMMODORE

```
  1 REM Tout à l'infini sur
  2 REM THE LIVING DAYLIGHTS
  3 REM version Cassette
 1Ø DATA 37,17Ø,249,165,21,19Ø,52
 2Ø DATA 6,158,244,7,141,21,252
 3Ø DATA 1Ø1,174,49,146,43,22,146
 4Ø DATA 91,43,146,167,117,174,5
 5Ø DATA 146,158,4Ø,1Ø1,75,91,72
 6Ø FOR A=288 TO 322: READ B
 7Ø POKE A,B-5: C=C+B: NEXT
 8Ø IF C<>382Ø THEN PRINT "Erreur !":END
 9Ø INPUT "Introduisez la cassette.";OK$
1ØØ POKE 816,32: POKE 817,1: POKE 2Ø5Ø,Ø
11Ø LOAD
```

AMSTRAD

```
10 'Vies infinies pour THE LIVING DAYLIGHTS
20 MEMORY &A5FF:LOAD"bond",&A600
30 FOR I=&A627 TO &A639
40 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
50 IF B<>833 THEN PRINT"Erreur dans les datas":END
60 CALL &A619
70 DATA 33,237,44,54,0,33,39,7,54
80 DATA 1,33,28,7,54,8,195,0,6
```

COMMODORE

POKE 4390,44
Energie infinie
POKE 9814,173
POKE 28834,173
James ne se cassera plus la gueule
POKE 9113,0
Execution
SYS 4352

SPECTRUM

```
1 REM Vies infinies et changement de
2 REM tableau à volonté en pressant ABORT
3 REM (soit 3 et 4 en même temps) sur
4 REM THE LIVING DAYLIGHTS
10 DATA 67,58,55,9,157
20 DATA 67,6,55,13,158
30 DATA 200,5,150,226,38
40 DATA 208,133,22,129,6
50 DATA 67,260,60,210,91
60 DATA 10,53,246,67,133
70 DATA 55,237,133,67,260
80 DATA 55,106,134,200,221
90 DATA 133
100 CLEAR 32970: FOR A=65280 TO 65320
110 READ B: POKE A,B-5: C=C+B: NEXT
120 IF C<>4560 THEN PRINT "Erreur !!!": END
130 POKE 65286,2: POKE 65281,0
140 RANDOMIZE USR 65293
```

AMSTRAD

TABLEAU 1 : **GIBRALTAR**
Cours vers la fin, sans tenir compte du SAS, et change ton pistolet pour un WALTHER PPK. Tue l'homme qui apparaît lorsque l'écran ne bouge plus : ton score augmentera de 50 points. A partir de là essaye de courir loin de la droite de l'écran.

TABLEAU 2 : **CONSERVATOIRE MUSICAL**
Contente-toi de courir, de sauter et de finir ce tableau. A cette étape, tu auras besoin de lunettes d'observation nocturne.

TABLEAU 3 : **LE PIPELINE**
Il te suffit de courir. Saute par-dessus les tuyaux sur le sol. Les tuyaux qui tombent ne t'atteindront probablement pas. Tu auras besoin du chapeau protecteur.

TABLEAU 4 : **LA MAISON**
Tire sur le premier laitier, sans tenir compte de l'hélicoptère et des types qui te tirent dessus (avec le bazooka, un seul coup suffira). Cours ensuite vers le suivant, et chaque fois qu'un laitier apparaîtra sur l'écran, descends-le. Lorsque les trois laitiers seront morts, cours vers la fin du tableau.

TABLEAU 5 : **LE CHAMP DE FOIRE**
Prends le contrôle des armes que tu as sélectionnées et place ta cible à peu près à la moitié de l'écran, au niveau de la tête de Bond. Détruis les ballons dès qu'ils approcheront de la cible, puis tue l'homme. Si ton énergie est suffisante, l'autre moyen de compléter ce tableau est de tuer l'homme avec le WALTHER PPK, puis de courir vers tous les ballons apparaissant sur l'écran. Arme nécessaire : ARBALETE.

TABLEAU 6 : **TANGER**
Tue, sans pitié, les types qui te jettent des grenades à longue portée et saute par-dessus les trous. Tu auras besoin du PISTOLET A FLECHETTES.

TABLEAU 7 : **LE COMPLEXE MILITAIRE**
Tue le premier ennemi avec le PPK, puis change ce dernier pour le Bazooka. Contente-toi, au moment de l'apparition de l'hélicoptère, de sauter. Evite de courir et de sauter.

TABLEAU 8 : **LA MAISON DE WHITTAKER**
Laisse l'arme sur le Bazooka. Dès que le type apparaîtra à l'écran, tue-le et le jeu sera terminé.

COMMODORE

Vies infinies:
POKE 4390,234
POKE 4391,234
POKE 4392,234
Exécution
SYS 4352

La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.

Il ne se passe pas de jours sans que nous ayons des dizaines d'appels de detresse..." COMMENT FAIT-ON POUR PLACER LES POKES..?!!? "

Si vous avez la chance d'avoir une MULTIFACE (il en existe pour AMSTRAD CPC disquette & cassette, COMMODORE, SPECTRUM, maintenant sur ATARI ST, et bientôt sur AMIGA), vous n'aurez aucun problème: Vous rentrez directement les valeurs de votre Poke et vous disposerez de Vies Infinies ou Energie...

Si vous n'avez pas de MULTIFACE, abonnez vous à JOYSTICK Hebdo pour une réduction... HeHeHe.! Trêve de plaisanteries, si vous n'en possedez pas, il vous faudra placer le Poke dans le Loader du Jeu, c'est à dire le chargeur, souvent en Basic,

Faire LOAD "nom du fichier" (enter)

LIST (enter)

Si votre fichier est protégé, vous ne pourrez pas le rentrer (sauf avec une MULTIFACE)

Autrement, vous aurez sur votre moniteur, un fichier du genre:

10 OPENOUT "D"

20 LOAD"Truc bidul", &4000

30 CALL &MACHIN

Il faudra placer le Poke toujours avant le CALL. Donc, sous READY, créez une ligne 25 et taper votre Poke....(Vous pourrez le sauvegarder sous un "nom quelconque", en tapant ensuite SAVE"nom quelconque"

Cet exemple est pour AMSTRAD CPC, et pourrait être similaire pour les autres machines.

Amusez vous bien et téléphonez nous, si vous avez un problème.



STREET HAWK

Rouler, à peu près 20 ou 25 secondes puis se rabattre près d'un immeuble (rayé avec 2 fenêtres et tuer les bandits. Une bizarre voiture va se radiner! Yeah tu l'a tue et c'est gagné. (Julien BARTHELEMY).

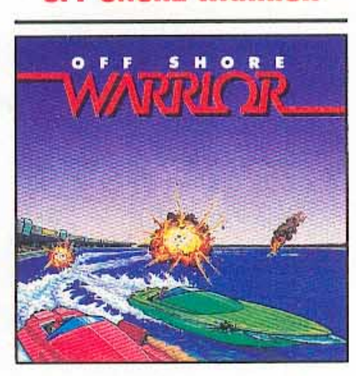
SUPER SPRINT

Pour avoir des clés infinies, voici le mode à suivre: sélectionner 2 joueurs, un joueur se qualifie, pendant que l'autre rentre dans l'indicateur du nombre de tours



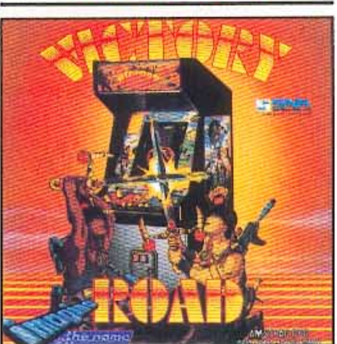
que vous faites, en haut à gauche, et sans s'arrêter, appuie sur l'accélérateur, à ce moment là, le nombre de clés devient faramineux.(Mike PASSELANDRE)

OFF SHORE WARRIOR



Au départ, mettre le Joystick en avant, et dès qu'un bateau dépasse la bouée de gauche, faites feu, à tous les coups on l'a. C'est valable pour toutes les courses.(François LEX)

VICTORY ROAD



Quand on vous demandera d'entrer votre nom dans les high scores, il faudra que vous entriez UKCBLITZ. Essayez de rejouer et vous verrez que vous serez invulnérable. Pas mal non!!! (Laurent FABRICE)

SUPER TEST

Pour passer les épreuves sans y participer, il vous suffit d'appuyer simultanément sur les touches C et G. (Christophe GUET)

HARRY & HARRY I

Première partie :

Pose journal, écoute, traine matelas, prends lampe, examine table, prends allumette, allume allumette sur le mur, allume lampe avec allumette, brise lampe contre matelas, N, O, ferme porte, E, N, N, examine étagère, prends rasoir, ouvre rasoir, coupe liens avec rasoir, pose rasoir, S, E, S.

Code d'accés : Bookmaker



Deuxième partie :

S, O, O, examine évier, prends sandwich, E, E, M, N, E, E, pose sandwich, S, saute trou, agrippe serviette, O, D, E, fouille canapé, prends clé, O, S, examine lit, prends agenda, N, N, ouvre placard, fouille poubelle, X, prends boîte, S, prends manteau, ouvre porte ouest avec clé, O, D, O.

Code d'accés : Bootlegger

(Hervé JOZEFIAK)

ANDYCAPP

Energie infinie :

POKE &1D8D,Ø

POKE &39AC,Ø

Tout gratuit :

POKE &2FC8,&C9

POKE &3Ø25,&3A

POKE &33CE,&3A

Commencez avec 99 livres :

POKE &1E35,6

POKE &1E36,&27

GOTHIK

Energie infinie :

POKE &62DE,Ø

POKE &66A7,&3A

POKE &6E5F,&A7

Flêches infinies :

POKE &6632,&A7



Boules de feu infinies :

POKE &6647,&A7

Pour que le jeu soit rapide :

POKE &6BAE,&C9

Supression des ennemis :

POKE &6D17,&C9

ELEVATOR ACTION

Surprise :

POKE &146B,Ø

DARK SIDE

Pour avoir : Boucliers, fuel et temps infinis. Ainsi que l'arrêt de la regénération d'ECD.

POKE &6F7B,A7

POKE &6EØA,A7

POKE &658Ø,18

POKE &6581,1B

POKE &6E2Ø,ØØ

POKE &6E3E,ØØ

POKE &7A19,ØØ

POKE &7A1A,ØØ

COMMODORE

PACLAND

Si vous voulez marcher 4 fois plus vite et sauter plus haut, il faut choisir la touche O si vous allez vers gauche, ou P si vous allez vers la droite. Une fois que vous avez choisi la touche appuyez dessus et 2 ou 3 fois sur l'autre touche.(Antoine CAMERLYNECK)

DIZZY

Pour avoir les vies infinies :
POKE 1Ø776,173
POKE 15942,173
SYS 8192

GARFIELD

Pour avoir les vies infinies :
POKE 25389,173
POKE 2537Ø,173
SYS 2432Ø

IO



Pour avoir l'invulnérabilité et un jeu plus façile :
POKE 27Ø18,169
POKE 26Ø88,219
POKE 26Ø89,97
POKE 26121,9Ø
POKE 26122,125
POKE 26121,74
SYS 2512
(Régis LYARD)

ORIC

CENTIPEDE

Pour avoir des vies infinies tape:
POKE #12BA,255
Pour supprimer l'araignée tape:
POKE #5ØØ,254
(Joel PALUD)

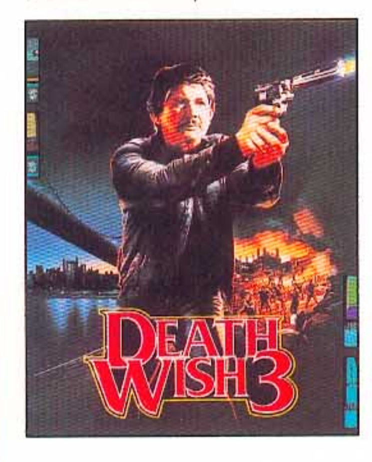


ARMY MOVES

Pour avoir des vies et du carburant infinis, ainsi qu'un jeu plus dur et même des ennemis invisible :
POKE &H9CAØ,2Ø1
POKE &H9BD7,2Ø1
POKE &H9729,2Ø1
POKE &H8D52,2Ø1
POKE &H8987,2Ø1
POKE &H8997,2Ø1

DEATH WISH III

Tirs infinis :
POKE &H9C79,Ø
POKE &H9C7A,&HC3
POKE &H9F1A,Ø
POKE &H9F1B,Ø



Invulnérabilité aux coups :
POKE &HA11D,Ø
Invulnérabilité aux tirs :
POKE &HA872,Ø
POKE &HA88Ø,Ø
POKE &HAD83,Ø
POKE &HA87A,Ø
POKE &HAD7D,Ø

THOMSON

PINGO

Mettre la ligne suivante dans le programme, on ne sera plus dérangé par les monstres et on aura autant de chances que l'on veut.

```
4ØØ Z=-1ØØ:NV=Ø:O=3:
      SC=Ø:RETURN
```

(Benoit EHL)

SEGA

THUNDERBLADE

Pour passer cool le deuxième tableau du round 1, il suffit de positionner l'hélico au ras de la route de droite, juste au dessus de la ligne blanche. Il faut tirer tout le temps avec le bouton 1 et 2 afin de détruire les chars qui apparaissent sur cette route avant qu'ils n'aient le temps de vous tirer dessus. Pas de danger par contre de la part des avions et des chars de la route de gauche car a cet endroit ils ne peuvent vous atteindre. (Joel PALUD).

SPECTRUM

BOBSLEIGH



Pour avoir le temps infini:
POKE 43589,Ø
POKE 43549,Ø
POKE 43614,Ø

KRAKOUT

Pour avoir les vies infinies:
POKE 46565,Ø
(Stéphane DA SILVA GOMES)

FINDERS KEEPER

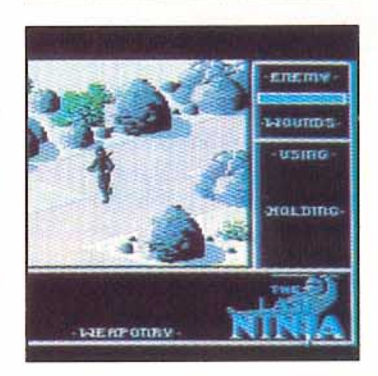
Pour avoir les vies infinies:
POKE 34252,Ø
(Stéphane DA SILVA GOMES)

MANIC MINER

Pour avoir les vies infinies:
POKE 24289,2Ø
(Stéphane DA SILVA GOMES)

APPLE IIGS

LAST NINJA



Deux méthodes :
patcher en mémoire ou sur disque. Le résultat est similaire.

1- en mémoire : si vous avez Diversi-cache mettre AD en 2/ADFB sans Diversi-cache : mettre AD en 5/47B9
2- sur disque : bloc$2Ø1 octet $1F1 mettre AD au lieu de CE (Hervé LACAUSSADE).

ZANY GOLF

Niveau secret de Zany Golf: Les excellents joueurs réalisant le par à chaque trou se voient récompensés par un extra-level 1Ø. Les autres, ils peuvent crever... à moins d'avoir le patch sur la disquette Zany Golf possédant l'accessoire de bureau qui permet d'avoir des coups illimités il faut changer les octets suivants et le level 1Ø est à portée de club: bloc$7D octet$28 mettre 8Ø au lieu de FØ. (Hervé LACAUSSADE).

MACINTOSH

CANAL MEUTRE

Les mots désignent des lieux accessibles par menu. Les chiffres désignent le N° du bouton sur lequel il faut appuyer. Les mots entre "" désignent le message à taper au clavier.

1) Rédaction
1,1,"Blondel",1,1,1
2) Réception
4,1,1
3) Réception
3,1,1
4) Régie
3,1
5) Studio A
1,1,1,2,1,3,1
6) Décors
1,"Canette",1,1,2,2
7) Cantine
1,1,"Berthier",1,1
8) Archives
1,1,"L'arlequin",ARLE1820",1
9) Montage
1,1,1,1
10) Costumes
1,4,1,4
11) Salle 24
1,1
12) Speak Room
1,1
(Christian KAZMIERCZAK)

ATARI

SLAPFIGHT



Tu obtiendras 150 000 points si tu accèdes à la seconde section sans jamais tirer. De même, tu seras positionné juste après la première cellule et recompensé par deux vaisseaux supplémentaires. Tu ne devras cependant compter que sur ta première vie.

PRINCE OF MAGIC

Pousse le panneau se trouvant dans l'une des chambres (Sud puis Sud-Est à partir du mystérieux couloir) du corridor au panneau de chêne, puis actionne le levier. Jette-toi le sort de la mouche pour lire les inscriptions sur le plafond et, pour franchir le passage chauffé (accent), emploie des formules magiques, tel le "pendulum".

BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

Pour terminer les niveaux suivants, se procurer les objets cités:

TABLEAU 1 :
boutiques et docks
dague , pistolet, cigare, fleurs, clé

TABLEAU 2 :
les égouts
os, chapeau, carte, dents, fruit

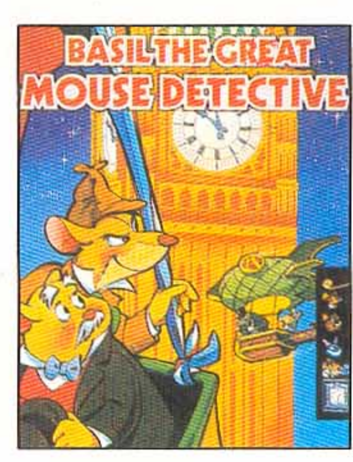


TABLEAU 3 :
la tanière de Ratigan
lettres, cadenas, bougie, cigare, fleurs

AMIGA

CARRIER COMMAND

Quand tu charges un Walrus, dispose dans le compartiment avant des missiles et un canon laser. Fais bien attention aux îles défendues par un Manta pour repérer la commande centrale. Approche de ce côté avec le Carrier, ce qui te pemettra de te positionner centralement avec le laser. Prends le centre d'assaut avant de parlementer avec les Mantas qui seront alors à court de munition et de fuel.

FERRARI FORMULA

Au début de la course, compte jusqu'à 2 après l'apparition de la lumière verte, appuie sur l'accélérateur à fond et garde-le enfoncé. Garde la voiture en position de ligne droite et si tu es en vitesse maximum, tu te retrouveras très rapidement propulsé à travers la route. Attention tout de même à ne pas jouer les durs parce que des angles se trouvent assez souvent sur ton passage.

EMPIRE STRIKES BACK

Tiens le bouton HELP enfoncé en tapant XIFARGROTKEV, relâche le et admire les mots : **'Cheat Mode'**
qui apparaîtront sur ton écran. Maintenant, si tu enfonce n'importe quel bouton entre 1 et - , tu enclencheras les messages suivants :

1 : I want that ship and not excuses (je veux ce vaisseau et non pas des excuses).



2 : Oh, thank godness we are coming out of the Asteroid field (merci seigneur de nous avoir évité cette pluie d'astéroïdes).

3 : Oehrerrh (arghhh).

4 : You are beaten (vous êtes battu)

5 : We must fight the imperial walkers (nous devons combattre les mastodontes des neiges).

6 : I am not sure what C3PO is saying (je ne suis pas sûr de ce que dit C3PO).

Gagné!

LIVINGSTONE

D DEPART
PIEGE
SERPENT
PLANTE CARNIVORE
CHASSEUR
SABLE MOUVANT
MINEUR
OISEAU
SINGE
POISSON
EAU
HOMME PREHISTORIQUE
TRONC D'ARBRE
SCORPION
SORCIER
PAPOU LANCE
PAPOU ARC
PAPOU SARBACANE
PIERRE PRECIEUSE
WAGON
SIRENE
NOURRITURE

De Frédéric HALTER

Joystick secours

Mission impossible.. ?

Vous êtes perdu, dans un jeu ? envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

Vous êtes victorieux? vous avez la solution aux problèmes ? écrivez nous votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux....

Stèf.

JOYSTICK SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

QUESTIONS

S.O.S
Joël. Q.10307
Je voudrais savoir comment on utilise les pokes sur MSX et aussi si la marque MSX est compatible avec d'autres ordinateurs si oui, lesquels?

SHINOBI
Christophe. Q.10308
Je n'arrive pas à passer les statues qui précèdent Mandara (3ème niveau). (SEGA)

MARCHE A L'OMBRE
Xavier. Q.10340
Quelqu'un pourrait-il m'aider en me disant où se trouve le réservoir et ce qu'il faut faire après?

SAPIENS
Stéphane. Q.10341
Quel est le but de ce jeu mis à part aller d'une tribu à l'autre?

S.O.S
Stéphane. Q.10342
Comment utiliser les pokes sur Thomson?

LA CHOSE DE GROTEMBOURG
Un lecteur. Q.10343
Je suis bloqué, après le souterrain. Tout renseignement sera le bienvenu. Merci d'avance. (AMSTRAD)

S.O.S
Sophie. Q.10344
Je voudrais des vies infinies pour Mad Mix Game et Bionic Commando (ATARI ST). (Allez joystickeur gallant-fou dépéchez-vous!!!!)

MANDRAGORE
James. Q.10345
Dur Dur pour libérer le pays du fong de yarod-nor. J'ai besoin de votre aide pour mener ma mission, comment faire pour avoir des vies infinies sur AMSTRAD disquette?

BUBBLE BOBBLE
Frédéric. Q.10346
S'il vous plait pourrais-je avoir le code de la deuxième partie.

ZOMBI
Franck. Q.10347
A quoi sert l'ordinateur quand on a trouvé le petit bidon d'essence, comment vider son contenu dans le reservoir de l'hélicoptère. A quoi sert le camion et comment l'utiliser?

S.O.S
Eric. Q.10348
Comment on utilise les pokes sur Spectrum, quel est aussi la façon d'utiliser les programmes, une fois lancés, les données ne se charge pas, y aurait-il une erreur dans la programmation?

MASQUE I
Un lecteur. Q.10349
Où se trouvent les agents?

GRYSOR
Jérôme. Q.10350
Comment faire pour avoir des vies infinies sur Spectrum 128?

S.O.S
Gérard. Q.10351
Comment fait-on à part SAVE"NOM.PRG",P pour ne plus avoir accés au programme en faisant LIST?

S.O.S
Joël. Q.10352
Je suis actuellement en train de faire un jeu de role sur mon MSX et j'aimerais savoir comment je pourrais faire des illustrations pour certains paragraphes, merci d'avance.

ZYNAPS
Pierre. Q.10353
J'aimerais avoir une astuce ou un listing pour ce jeu. Merci

LE PASSAGER DU TEMPS
Samy. Q.10355
A quoi sert le circuit BZX dans la boite aux lettres? Comment allumer la pile pour descendre à la cave? Merci

COMMANDO
Samy. Q.10356
Help!!! Je cherche un truc pour avoir des vies infinies, aarrhhhg, viiite!!! (AMSTAD)

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Philippe. Q.10357
Que faire dans la tour, comment prendre l'helico?

LES JOYAUX DE BABYLONE
Un lecteur. Q.10358
Je ne réussi qu'à aller au bateau, ramer au nord, mais je n'arrive pas à aller sur l'île. Merci d'avance.

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD
David. Q.10359
Je voudrais savoir comment rencontrer les yukas, les kingpak, les antenna, les sinosc, les tromps, les robhead, les tricephals. Comment liberer maxon? (AMSTRAD OU AMIGA)

V
Freddy. Q.10360
Comment faut-il faire pour calculer le red dust (poussière rouge) comme il est dit dans la règle.

TIME TUNEL
Mickaël. Q.10361
Comment peut-on faire avancer le cheval, comment et où trouver la torche, à quoi sert le récipient auquel on peut enlever le "couvercle"? Merci.

RANGER
Antonio. Q.10362
Au secours!!! Moi avoir besoin d'aide! Moi vouloir vies infinies. Merci les ami(e)s.

TURBO CUP
Pascal. Q.10363
Le manuel du jeu sur Amstrad disque Azerty ne nous indique pas comment changer de circuit, il y en a pourtant 4: P ricard, Nogaro, Dijon-Prenois et Magny-cours; on ne peut jouer qu'au dernier. Peut-on changer de circuit? Est-ce possible?. Merci et bonne année a tous.

BOULDER DASH I

Philippe. Q.10364
Dans ce jeu, au tableau N, quelqu'un peut-il me donner des conseils. Y-a-t'il des pokes pour ce jeu? Merci.

GOBOTS

Philippe. Q.10365
Dans ce jeu, je ne pige rien. S'il vous-plait, expliquez-moi. Merci.

S.O.S

Garry. Q.10366
Pour les Pokes ou les Listing faut-il l'original du jeu?

S.O.S

Un lecteur. Q.10367
J'ai malencontreusement tapé le poke de Gauntlet I sur amstrad disquette et je veux faire réapparaître les énnemis. Est-ce possible? Comment dois-je faire?

BILLY LA BANLIEUE

Supernocq. Q.10368
Qui a déja réussi à faire jackpot sur la machine à sous? Y-a-t'il un endroit où se placer sur la machine pour gagner à coup sur? Que gagne t-on quand on fait Jackpot?

MGT

Supernocq. Q.10369
Y-a-t'il des pokes pour éliminer les barres laser?

BACTROON

Christophe. Q.10370
Quelle est la mission?

THE LAST NINJA II

Frédéric. Q.10371
J'ai trouvé la clef ainssi que les deux parties du munchako. Mais je reste bloqué à la deuxième rivière!! Je ne sais plus quoi faire! Ai-je oublié quelque chose? Répondez-moi vite, car je craque.

GHOST BUSTERS

Frédéric. Q.10372
Aprés avoir à nouveau récupéré son capital de départ, comment faire pour aller dans le temple de Zuul? Peut-on reprendre du Ghost bait aprés avoir éliminé une 1ère fois le Marshmallow? Si oui, comment faut-il faire? Aspirer les famtomes jeunes sert-il à quelque chose? j'aimerais une expliquation détaillée sur chaque objet.

ZORRO

Laurent. Q.10374
Comment délivrer la princesse au dernier tableau. (NDLR: Répondez lui vite, c'est un de nos copains, merci.)

WIZBALL

René. Q.10375
Comment fait-on pour remplir les marmites? (NDLR: C'est un ami, alors...)

REPONSES

BUBBLE BOBBLE

HAARRGG N°2. R.10049
ENCORE !!!!!!!!!!!, oui, c'est trés grave, voulant rattraper notre I grec du N° 7, la police (Ah ah, elle est trés bonne celle la) n'est pas revenu a temps pour vous redonnez le code: WWWWWWWWWWWWWW WWWWWWWWWWZZ1Y24VFF.
Allez, à la semaine prochaine (mais pourquoi toute la rédac me regarde avec des yeux comme ça?)

LE PASSAGER DU TEMPS

Cédric. R.10218
Avant de descendre (ton patron) marquer allume interrupteur, (c'est une sombre histoire) aller dans la pièce du groupe éléctrogéne (c'est quoi, du funck!) prends écrou sous groupe, huile écrou (vous aurez pris l'huile dans la cuisine), branche fil (aprés avoir pris la clé a douille dans le débarras), démarre groupe. Ne pas oublier d'éteindre l'interrupteur pour la suite sinon...

KUNG-FU MASTER

Gillou. R.10245
Pour le dernier gardien, il faut lui donner un échantillon de chaque, j'explique, en clar et sans déconneur, (c'est nul, mais non, c'est plus!) tu dois lui donner un coup de pied, en sautant, en bas puis au milieu. Il faut agir de la même manière avec les coups de poing.

STREET FIGHTER

Le justicier. R.10246
Il faut que tu fasses des pirouettes terminées en coups de pieds, répéter l'opération plusieurs fois (de volailles).

RAMBO

Gillou. R.10248
Quand tu as pris l'hélico, retourne au camp, en bas de celui-ci tu trouveras une cabane dure à détruire, (comme celle du patron avec notre secrétaire) prends tes couteaux et tourne autour, des prisonniers vont sortir et se dirigeront vers l'hélico, il te suffira de prendre l'hélico et de t'échapper vers le nord, le gunship se lancera alors à ta poursuite.

SIDE ARMS

Frédéric. R.10250
On reconnait les gens honnêtes qui PEUVENT lire les notices. C'est normal car la notice est la même pour tous les ordinateurs mais sur Amstrad l'option 2 joueurs n'existe pas.

RAMBO

Le justicier. R.10253
Si tu prends les prisionniers le scénario changera. Alors a toi le choix. (Il est préférable de prendre le prisonnier).

THEATRE EUROPE

Sébastien. R.10264
QUOI!!! Nos lecteurs ne savent pas téléphoner, aprés le bain, Joystick vous apprend a téléphoner, il faut faire le 16.1 (NON!!) et la suite des numeros (c'est pas vrai!!!) sans le premier 1 (ah, quand même). Lorsqu'il faut rentrer le code, il faut taper: "SOLEIL NOIR".

THE MAZE OF GALIOUS

Eric. R.10265
Pour avoir tous les objets taper: OG2A 679T UB43 423H ULWJ C9SP WLWJ C9SB 7YTM CYWI SLH2E. Attention, pour faire apparaitre le grand démon il ne faut pas taper ce code car il n'y sera pas. Il faut commancer au début et arriver jusqu'a sa cachette. Ensuite il faut taper YOMAR, mais pour les Azerty il faut taper YO?QR.

ANTIRIAD

Mickaël. R.10266
IL faut se poser près du laser, puis sortir de l'armure et aller prendre le laser de la même façon que les champignons (c'est à dire en s'abaissant). Bien sûr si vous n'avez pas l'armure, il faut aller chercher l'objet antigravité (pour faire voler l'armure, autrement vous n'y arriverez pas) qui se trouve au 2ème niveau, en allant vers la gauche dans la forêt, en haut près d'un arbre.

JET SET WILLY

Cédric. R.10298
Cette mission, si vous l'acceptez, est de prendre tous les objets qui clignotent dans chaque pièce de la maison.

S.O.S

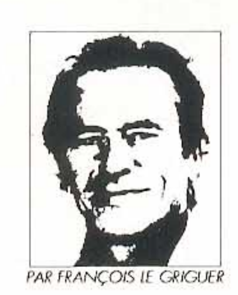
Joystick. R.10366
OOOOOUUUUIIIII!!! Pour les pokes ou les listings il faut l'original. Toutefois, nous vous conseillons de faire une copie de sauvegarde (strictement personnelle) au cas ou la bidouille pourrait modifier votre disquette. Pour ceux qui utilise des octets de contrebande, il y a peu de chance que cela fonctionne.

S.O.S

Joystick. R.10367
Nous comprennons la joie du Joystickeur en train de jouer avec des vies infinies, mais nous comprennons aussi le grand désaroi du Joystickeur qui a fait la bidouille sur son original et qui veut récuperer sa mortalité. Comme toujours nous vous recommandons de faire une copie pour faire ces bidouilles. Vous pouvez essayer de faire du charme à votre revandeur en raportant votre original et lui dire qu'il ne marche plus normalement.

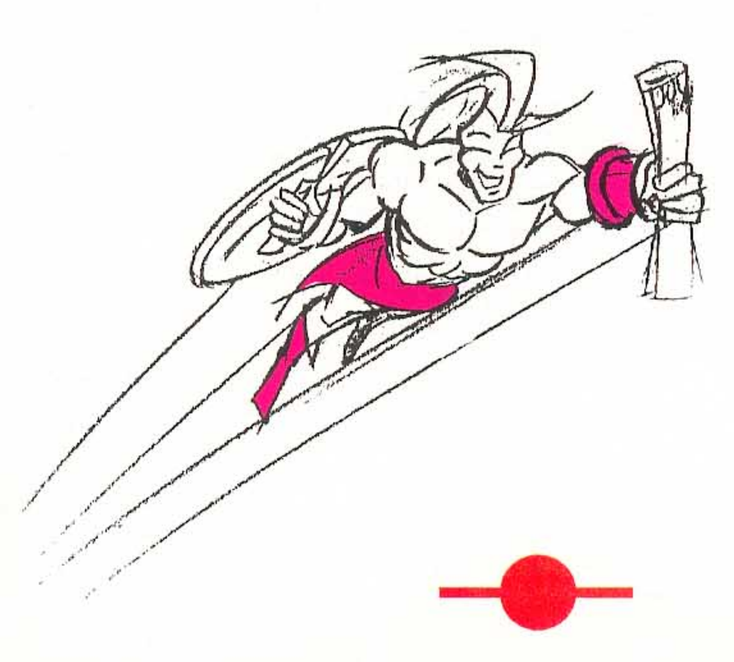
JOYSTICK-BREAKER

LA BALLE EN BASIC



PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

JE TE SENS IMPATIENT, TU SAISIS LISTING SUR LISTING ET TU NE PEUX PAS ENCORE DETRUIRE LA MOINDRE BRIQUE. UNE SEMAINE, UNE TOUTE PETITE SEMAINE ET LE DERNIER MODULE INSDISPENSABLE, LA GESTION DE LA RAQUETTE, VA ETRE LA POUR REALISER UN SCORE D'ENFER. EN ATTENDANT, J'ESPERE QUE TU AS PREPARE 4Ø TABLEAUX AVEC DES DESSINS, TOUS PLUS FANTASTIQUES LES UNS QUE LES AUTRES ET PUIS, RIEN NE T'EMPECHE DE CREER DE NOUVEAUX MODELES DE BRIQUES AVEC DES TRACES ET DES COULEURS BIEN A TOI, JE T'EXPLIQUERAI COMMENT LES AJOUTER DANS TON PROGRAMME.



Tu charges "BREAKER", tu saisis le listing et, tu sauvegardes le tout. Mais comme tu es devenu un programmeur, tu dois comprendre le pourquoi de chaque ligne, terminée l'époque ou tu rentrais des listings sans chercher à comprendre. Maintenant les copains qui sont plantés viennent te voir, génial!! Attention, si tu rentres les lignes à une vitesse d'enfer n'oublie, quand même pas, de sauter tous les textes en italique, leur digestion par l'ordinateur ne se passerait pas très bien!! Bonjour les Syntax Error et Improper Argument.

```
39Ø 'gestion balle
4ØØ GOSUB 23ØØ
41Ø END
```

Lignes de complément pour le programme principal.

```
226Ø '--------------------------
227Ø '    gestion balle
228Ø '--------------------------
229Ø ' effacer balle
23ØØ LOCATE xb,yb:PEN Ø:PRINT bal$
```

La première opération: effacer la balle suivant ses coodonnées xb et yb en cours et avec PEN Ø, la couleur du fond.

```
231Ø ON db GOTO 234Ø,248Ø,263Ø,278Ø
```

A l'entrée dans cette séquence db contient la direction de la balle (1 à 4). ON db GOTO exécute un branchement à la ligne 234Ø si db=1, 248Ø si db=2 etc. .. Reprends le tableau de la gestion de la balle, paru dans le numéro 9, pour bien interpréter l'enchainement des tests de chaque direction.

```
232Ø '
233Ø '   direct 1
234Ø l=tabl(xb,yb-1)
```

Test du contenu de xb,yb-1. Les contenus possibles: Ø=rien, 1=bordure haute, sinon il s'agit d'une brique.

```
235Ø IF l=Ø THEN 239Ø
```

Si = Ø passage au second test.

```
236Ø IF l=1 THEN db=2:GOTO 248Ø
```

Si = 1 la balle rebondit sur la bordure et prend la direction 2. Suite en test de la direction 2.

```
237Ø 'brique
238Ø tabl(xb,yb-1)=Ø:LOCATE xb,yb-1:
GOSUB 3Ø1Ø:db=2:GOTO 248Ø
```

Une brique détruite entraine: la suppression en tabl, le passage dans la séquence "brique détruite", le changement de direction et la suite en traitement de la nouvelle direction 2.

```
239Ø c=tabl(xb+1,yb-1)
```

2ème groupe de tests pour la direction 1: xb+1,yb-1. Les contenus possibles: Ø=rien, 2=bordure gauche, sinon c'est une brique.

```
24ØØ IF c=Ø THEN 244Ø
```

Si = Ø se brancher en mise à jour des coordonnées, xb et yb, et affichage de la balle à sa nouvelle position.

```
241Ø IF c=2 THEN db=4:GOTO 278Ø
```

Si = 2 la balle rebondit et prend la direction 4. Suite en direction 4.

```
242Ø 'brique
243Ø tabl(xb+1,yb-1)=Ø:LOCATE xb+1,yb-1:
```

```
GOSUB 3Ø1Ø:db=4:GOTO 278Ø
```

La brique est détruite: mêmes opérations que précédemment.

```
244Ø xb=xb+1:yb=yb-1
245Ø LOCATE xb,yb:PEN 2:PRINT bal$:RETURN
```

Mise à jour des coodonnées pour la direction 1 et affichage de la balle, à la nouvelle position xb,yb et, avec l' INK 2. Fin de la séquence par RETURN.

```
246Ø '
```

La succession des tests reste identique pour les 3 autres directions, en y ajoutant le controle de la raquette et de la balle perdue pour les directions 2 et 3.

```
247Ø '  direct 2
248Ø l=tabl(xb,yb+1)
249Ø IF l=Ø THEN 254Ø
25ØØ IF l=3 THEN db=1:GOTO 234Ø
```

Si = 3 la balle rebondit sur la raquette.

```
251Ø IF l=6 THEN 292Ø
```

Si = 6 branchement en balle perdue, sinon il s'agit d'une brique.

```
252Ø 'brique
253Ø tabl(xb,yb+1)=Ø:LOCATE xb,yb+1:
GOSUB 3Ø1Ø:db=1:GOTO 234Ø
254Ø c=tabl(xb+1,yb+1)
255Ø IF c=Ø THEN 259Ø
256Ø IF c=2 THEN db=3:GOTO 263Ø
257Ø 'brique
258Ø tabl(xb+1,yb+1)=Ø:LOCATE xb+1,yb+1:
GOSUB 3Ø1Ø:db=3:GOTO 263Ø
259Ø xb=xb+1:yb=yb+1
26ØØ LOCATE xb,yb:PEN 2:PRINT bal$:RETURN
261Ø '
262Ø '  direct 3
263Ø l=tabl(xb,yb+1)
264Ø IF l=Ø THEN 269Ø
265Ø IF l=3 THEN db=4:GOTO 278Ø
266Ø IF l=6 THEN 292Ø
267Ø 'brique
268Ø tabl(xb,yb+1)=Ø:LOCATE xb,yb+1:
GOSUB 3Ø1Ø:db=4:GOTO 278Ø
269Ø c=tabl(xb-1,yb+1)
27ØØ IF c=Ø THEN 274Ø
271Ø IF c=4 THEN db=2:GOTO 248Ø
272Ø 'brique
273Ø tabl(xb-1,yb+1)=Ø:LOCATE xb-1,yb+1:
GOSUB 3Ø1Ø:db=2:GOTO 248Ø
274Ø xb=xb-1:yb=yb+1
275Ø LOCATE xb,yb:PEN 2:PRINT bal$:RETURN
276Ø '
277Ø '  direct 4
278Ø l=tabl(xb,yb-1)
279Ø IF l=Ø THEN 283Ø
28ØØ IF l=1 THEN db=3:GOTO 263Ø
281Ø 'brique
282Ø tabl(xb,yb-1)=Ø:LOCATE xb,yb-1:
GOSUB 3Ø1Ø:db=3:GOTO 263Ø
283Ø c=tabl(xb-1,yb-1)
284Ø IF c=Ø THEN 288Ø
285Ø IF c=4 THEN db=1:GOTO 234Ø
286Ø 'brique
287Ø tabl(xb-1,yb-1)=Ø:LOCATE xb-1,yb-1:
GOSUB 3Ø1Ø:db=1:GOTO 234Ø
288Ø xb=xb-1:yb=yb-1
289Ø LOCATE xb,yb:PEN 2:PRINT bal$:RETURN
```

Les 4 ensembles de tests devraient se regrouper sur un nombre beaucoup plus restreint de lignes mais, le but est de t'expliquer les opérations au pas-à-pas. La multiplication des lignes donne un listing plus clair, au détriment de la place mémoire et, de la rapidité du traitement.

```
29ØØ '--------------------------------
291Ø '  perte balle
292Ø nb=nb-1:GOSUB 453Ø
```

Nombre de balles -1 et affichage du nouveau nombre.

```
293Ø FOR j=1 TO 3ØØ:NEXT j
```

ITLD Boucle d'attente (tempo). ITLF

```
294Ø IF nb<>Ø THEN 217Ø
```

Les 2 symboles < et > associés donnent: différent de. A l'impression ces deux signes paraissent souvent former un losange. On aurait pu écrire également: IF nb>Ø THEN 217Ø, nb étant toujours positif. Le branchement s'effectue en 217Ø pour initialiser une nouvelle balle.

```
295Ø GOSUB 325Ø
```

Branchement dans le sous-programme "GAME OVER", n'ayant plus de balle la partie se termine.

```
296Ø GOSUB 16ØØ
```

Séquence de la page des scores.

```
297Ø GOSUB 197Ø
```

Séquence d'initialisation du début de partie.

```
298Ø RETURN
299Ø '  brique detruite
3ØØØ 'points=(nb briques tableau-nb balles perdues)
*num tableau
3Ø1Ø PEN Ø:PRINT CHR$(143)
```

Effacement de la brique à l'écran

```
3Ø2Ø sco=sco+(nbro-(nbo-nb))*nt
```

La mise à jour du score, avantage le bon joueur avec la prise en compte du nombre de balles perdues (nombre origine - nombre en cours) et, la multiplication par le numéro de tableau.

```
3Ø3Ø GOSUB 4Ø1Ø:nbr=nbr-1
```

Affichage du nouveau score et -1 en nombre de briques.

```
3Ø4Ø IF nbr<>Ø THEN RETURN
```

S'il reste des briques à détruire fin de la séquence, sinon changement de tableau.

```
3Ø5Ø '  fin tableau
3Ø6Ø IF nbo<>nb THEN 3Ø7Ø
```

Pour bénéficier du Bonus il ne faut pas avoir perdu une seule balle dans le tableau, donc nbo=nb (nombre balle origine = nombre en cours).

```
3Ø61 LOCATE 7,12:PEN 12:PRINT"BONUS";nbro*1ØØ*nt;
```

Affichage de BONUS et de sa valeur: nombre de briques du tableau * 1ØØ * le numéro de tableau.

```
3Ø62 sco=sco+(nbro*1ØØ*nt):GOSUB 4Ø1Ø
```

Mise à jour du score et affichage.

```
3Ø63 FOR j=1 TO 6ØØ:NEXT
```

Boucle de tempo (temps d'affichage de BONUS à l'écran).

```
3Ø64 LOCATE 7,12:PEN Ø:PRINT STRING$(12,CHR$(143));
```

Effacement de BONUS.

```
3Ø7Ø GOSUB 4Ø6Ø:GOTO 217Ø
```

Initialisation d'un nouveau tableau et branchement sur l'initialisation de la balle.

```
3Ø8Ø '--------------------------
```

Sauvegarde immédiatement ton nouveau listing par SAVE"breaker"

et, tu dois encore attendre le module de gestion de la raquette pour pouvoir lancer ton programme. Dès la semaine prochaine tu vas pouvoir jouer.

UNE BALLE DE PERDUE

dix de retrouvées!! enfin pas toujours. La séquence se trouve dans le listing mais on va refaire rapidement l'historique de la gestion de la balle. Dans le fichier "Tableaux" chaque tableau contient son nombre de balles, suivant la valeur entrée lors de la redéfinition. Ce nombre de balles est pris en charge avec l'initialisation du tableau et, affiché en haut de la surface de jeu. Les directions 2 et 3 testent la rencontre d'un code 6 en tabl et, si c'est OUI, tu décrémentes le nombre de balles en cours (nb-1). Tu testes la nouvelle valeur de nb, avec une réponse NON il suffit d'afficher nb et d'initialiser une nouvelle balle en ligne 24 (yb=24) sur la raquette. Avec une réponse OUI nb=Ø la partie s'achève par GAME OVER et, le traitement passe dans la page des scores, dans laquelle le joueur entre éventuellement. Ensuite une nouvelle partie commence.
A chaque brique détruite le fichier tabl est mis à jour avec un zéro qui remplace le code 7,8 ou 9. Tu controles si le nouveau nombre de briques, nbr, est différent de Ø (<>Ø), si OUI la partie continue il reste à mettre le score à jour. Si nbr=Ø le tableau se termine par un BONUS si le nombre de balles en cours reste identique au nombre de balles de début, initialisation d'un nouveau tableau et d'une balle, et on enchaine. Si tu as définis 4Ø tableaux l'initialisation progresse de 1 à 4Ø et retour à 1, sinon le retour à 1 s'effectue au-delà du nombre maxi.
Le mode de calcul de la mise à jour du score et l'interprétation du bonus que je te propose peuvent, bien entendu, se modifier selon tes critères personnels. La personnalisation de ton jeu te permet de tester tes connaissances, un excellent exercice que je te conseille. En plus tu pourrais nous faire profiter de tes idées en m'envoyant un petit listing, pourquoi pas!! Pour tes essais, tu enregistres ton listing sous un autre label et, tu le modifies. Si tu te plantes complètement tu auras toujours le programme d'origine.

POUR QUELQUES DEFINITIONS DE PLUS...

Tu sais maintenant réaliser un dessin, en superposant ou, en juxtaposant des caractères redéfinis par l'instruction SYMBOL. Tu l'utilises pour le dessin des briques mais, ton AMSTRAD CPC, permet d'améliorer encore cette technique par l'utilisation de caractères spéciaux. Les lignes qui suivent représentent les ordres Basic pour l'affichage de la brique numéro 7, avec PEN pour le numéro d'INK à utiliser, LOCATE qui redonne la position d'affichage et PRINT suivi du numéro de carcatère à afficher et, tout ceci, suivant le listing publié dans JOYSTICK-Hebdo numéro 7:

```
445Ø PEN 5:PRINT CHR$(255):
PEN 7:LOCATE x,y:PRINT CHR$(254):
PEN 12:LOCATE x,y:PRINT CHR$(253):
PEN 13:LOCATE x,y:PRINT CHR$(252):RETURN
```

Ce groupe d'instructions peut être remplacé par:

```
445Ø PRINT CHR$(15);CHR$(5);CHR$(255);
CHR$(15);CHR$(7);CHR$(8);CHR$(254);
CHR$(15);CHR$(12);CHR$(8);CHR$(253);
CHR$(15);CHR$(13);CHR$(8);CHR$(252);:RETURN
```

Ici seul reste PRINT, PEN et LOCATE ont disparus, pourquoi et comment? avec les fameux caractères spéciaux:
- CHR$(15) correspond à PEN et le CHR$() suivant indique le numéro d'INK
- CHR$(8) déplace la position d'affichage d'un caractère en arrière et remplace LOCATE pour le retour sur la position de la brique

Il s'agit donc d'une simple énumération de caractères, séparés par le point virgule comme dans toute succession d'édition. L'affichage peut se préparer par la déclaration de sous-ensembles, comme par exemple, la décomposition d'une brique en 4 parties:

```
531 b7Ø$=CHR$(15)+ CHR$(5)+ CHR$(255)+CHR$(8)
532 b71$=CHR$(15)+ CHR$(7)+CHR$(254)+ CHR$(8)
533 b72$=CHR$(15)+CHR$(12)+CHR$(253)+CHR$(8)
534 b73$=CHR$(15)+CHR$(13)+CHR$(252)
```

Les 4 sous-ensembles définis en début de générique permettent alors un affichage plus simple dans le sous-programme de la brique 7:

```
445Ø PRINT b7Ø$;b71$;b72$;b73$:RETURN
```

D'autres caractères spéciaux sont disponibles et, en particulier:
- CHR$(9) déplace la position d'affichge d'une position en avant
- CHR$(1Ø) déplace d'une ligne vers le bas
- CHR$(11) une ligne vers le haut
- CHR$(22)+CHR$(Ø) rétablit le mode d'affichage normal
- CHR$(22)+CHR$(1) active le mode d'affichage transparent

Les autres caractères, décrits dans ton manuel d'utilisation, présentent moins d'intérêt.
Cette rubrique, destinée aux débutants avides de découvertes, traite des bases générales de l'informatique comme de particularités liées au développement des sujets sur AMSTRAD CPC et, pour satisfaire tout le monde je te propose de parler des bases de numération.
Un souvenir scolaire plus ou moins lointain, ou encore plus ou moins bon! peut importe, mais en informatique tu dois connaitre deux bases: le binaire et l'hexadécimal. Nous apprenons tous à compter en décimal, c-à-d, en base 1Ø avec 1Ø symboles de Ø à 9, sans oublier le zéro, ce n'est pas 1, 2, 3... mais Ø, 1, 2, 3... Arrivé à 1Ø tu changes de colonne, en inscrivant un Ø dans la colonne des unités et 1 dans la suivante, la colonne des dizaines. Chaque colonne a donc une valeur bien définie (unités, dizaines, centaines, milliers etc...):

etc... 1ØØØ 1ØØ 1Ø 1

L'interprétation du contenu de chacune de nos colonnes consiste à le multiplier par la valeur de sa colonne pour reconstituer le nombre représenté:

2 5 3 7

2 multiplié par 1ØØØ = 2ØØØ
5 " " 1ØØ = 5ØØ
3 " " 1Ø = 3Ø
7 " " 1 = 7

Le total est bien de 2537. Le principe reste exactement le même pour les autres bases. La base 16, l'hexadécimal, comporte 16 symboles: Ø, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F. Les lettres A à F évitent toute confusion pour les valeurs de 1Ø à 15. Les colonnes ont cette fois comme valeur:

etc... 4Ø96 256 16 1

F F F F

Ce nombre FFFF, en hexadécimal, se traduit en décimal par:
F multiplié par 4Ø96 = 6144Ø
F " " 256 = 384Ø
F " " 16 = 24Ø
F " " 1 = 15

Le total donne 65535 en décimal, représente l'adresse la plus haute pour un CPC 464, soit 64 Ko (64 * 1Ø24 = 65536 donc Ø à 65535 = 64 Ko).
A l'inverse pour convertir un nombre décimal en hexadécimal, le diviser par 16, le nombre en hexadécimal prend successivement le reste de chaque division:

3Ø6 divisé par 16 = 19 reste 2
19 " " 16 = 1 reste 3
La valeur hexadécimale est donc de: 132. Ce résultat se controle par:
(1*256) + (3*16) + (2*1) = 3Ø6 décimal

Dans un prochain numéro je te donnerai une table de conversion pour éviter tous ces calculs et, on parlera de la base binaire.

Comment vas l'as de la programmation? Bof! Un peu dur! Super! Quelle que soit ta réponse tu es le plus génial puisque tu lis JOYSTICK-Hebdo. Encore huit jours et tu vas pouvoir épater tout le monde, en leur expliquant comment tu as programmé ton casse-briques, et celà vaut la peine de se donner un peu de mal.

Bien Joystiquement Votre
François LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE

Le listing complet de JOYSTICK-BREAKER, avec la gestion de la raquette et le complément du programme principal.

UNE RAQUETTE SUPER RAPIDE

Le dernier élément indispensable à ton casse-briques, et pas le moindre, une raquette en bas d'écran, en ligne 25, que tu déplaces au joystick, une raquette super rapide pour suivre les mouvements de la balle. Toutes les constantes et variables sont déjà définies et, il te reste à tester l'ordre joystick avec seulement 2 valeurs possibles: 4 = gauche et 8 = droite. JOY(Ø)=4 ou JOY(Ø)=8
La séquence reste très simple à écrire. La valeur de déplacement est fixée à + ou - 2 pour la mise à jour de xr, donc plus rapide que la balle. Les opérations à réaliser se résument simplement:

- test pour le branchement en déplacement gauche ou droite
- test de xr pour rester à l'intérieur des limites de l'écran
- effacer 2 caractères de la raquette (2 premiers ou 2 derniers)
- mettre à jour tabl avec le code 6 pour les 2 caractères effacés
- mettre à jour xr par + ou - 2 et tabl avec le code 3 (nouvelle position)
- afficher la raquette dans sa nouvelle position

Quoi d'autre? Rien, tu écris la séquence et tu controles si la balle rebondit bien sur la raquette. Si par hasard elle passe à travers ce sont les codes 3 et 6 qui se positionnent mal en tabl. La gestion de la raquette, prévue au joystick, peut se programmer au clavier en remplaçant l'intruction JOY par un test de touche.

TABLEAU RECAPITULATIF DE LA GESTION DE LA BALLE

Direction		Position à tester	Code en fichier tabl	Changement de direction	brique détruite	m.a.j. des coordonnées	afficher la balle	suite en
1	1er test	xb, yb - 1	Ø 1 7, 8, 9	 2 2	 oui			2e test Test Direct. 2 Test Direct. 2
	2e test	xb + 1, yb - 1	Ø 2 7, 8, 9	 4 4	 oui	xb + 1 yb - 1	oui	Fin séquence Test Direct. 4 Test Direct. 4
2	1er test	xb, yb + 1	Ø 7, 8, 9 3 6	 1 1	 oui			2e test Test Direct. 1 Test Direct. 1 Balle perdue
	2e test	xb + 1, yb + 1	Ø 2 7, 8, 9	 3 3	 oui	xb + 1 yb + 1	oui	Fin séquence Test Direct. 3 Test Direct. 3
3	1er test	xb, yb + 1	Ø 7, 8, 9 3 6	 4 4	 oui			2e test Test Direct. 4 Test Direct. 4 Balle perdue
	2e test	xb - 1, yb + 1	Ø 4 7, 8, 9	 2 2	 oui	xb - 1 yb + 1	oui	Fin séquence Test Direct. 2 Test Direct. 2
4	1er test	xb, yb - 1	Ø 1 7, 8, 9	 3 3	 oui			2e test Test Direct 3 Test Direct. 3
	2e test	xb - 1, yb - 1	Ø 4 7, 8, 9	 1 1	 oui	xb - 1 yb - 1	oui	Fin séquence Test Direct. 1 Test Direct. 1

ECRIVEZ-NOUS

ET PARTICIPEZ A NOTRE REDACTION

Vous nous l'avez écrit 1000 fois... JOYSTICK Hebdo est le magazine qui vous fait craquer ! Alors pour encore plus de Fun, JOYSTICK Hebdo va devenir dans quelques semaines encore plus Bô avec plus de pages et plus de rubriques
NOUS AVONS BESOIN DE VOUS..

VOUS ! LES ARTISTES :

Envoyez-nous vos meilleurs dessins illustrant ce que vous pensez de votre Hebdo, ou vos créations graphiques sur DK, ou ce que vous voudrez ! et nous publierons les plus bô chefs d'œuvre, chaque semaine, dans notre Edito

VOUS ! LES JOURNALISTES TESTEURS :

Vous allez avoir votre rubrique : «SOFTS MACHINES» Rien ne remplacera l'avis et l'objectivité d'un JOYSTICKEUR. Vous en avez bavé, mais vous êtes arrivés au bout d'un jeu récent, écrivez-nous et dites-nous ce que vous en avez pensé, ce que vous trouvez de formidable ou lamentable au travers des différents tableaux. Dites-nous ce que vous avez remarqué de spécial en précisant votre type de machine et nous publierons les meilleures et les plus originales de vos analyses.

VOUS ! LES PROGRAMMEURS

Sur votre bécane préférée, vous avez écrit un jeu ou un programme utilitaire qui vous simplifie la vie, la nouvelle rubrique «PROGRAMING» est pour vous. Envoyez-nous votre DK en certifiant sur l'honneur être l'auteur de ce programme et, si vous êtes publié, vous recevrezjusqu'à 1000 F par chèque.

VOUS ! LES BIDOUILLEURS

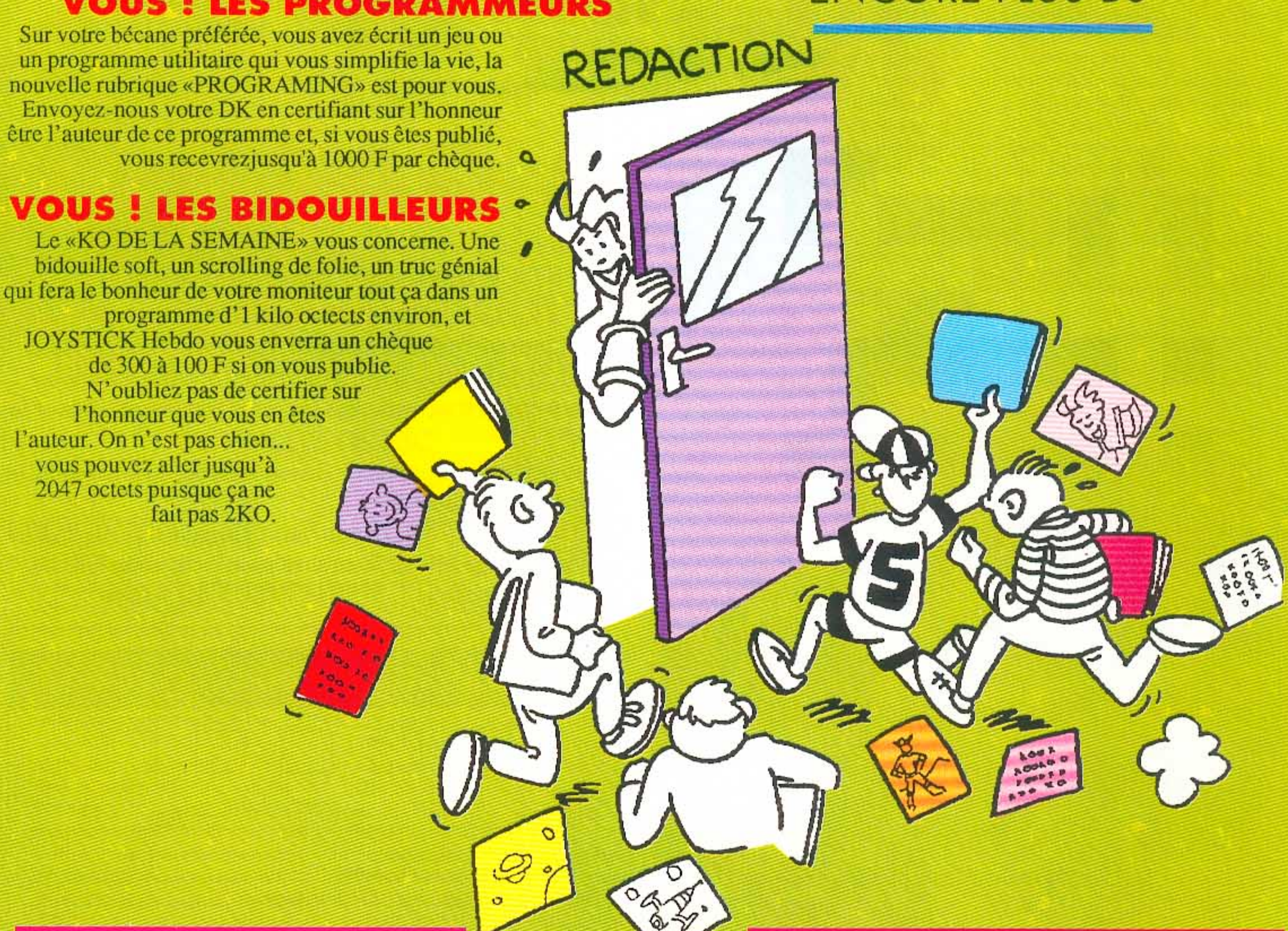
Le «KO DE LA SEMAINE» vous concerne. Une bidouille soft, un scrolling de folie, un truc génial qui fera le bonheur de votre moniteur tout ça dans un programme d'1 kilo octects environ, et JOYSTICK Hebdo vous enverra un chèque de 300 à 100 F si on vous publie. N'oubliez pas de certifier sur l'honneur que vous en êtes l'auteur. On n'est pas chien... vous pouvez aller jusqu'à 2047 octets puisque ça ne fait pas 2KO.

JOYSTICK Hebdo SUR FR3 ET SUR MINITEL

Très bientôt, et pour la 1ere fois en France, JOYSTICK Hebdo vous présentera chaque semaine son HIT PARADE «JOY'S TOP» à la Télévision sur FR3 dans l'émission «DREVET VEND LA MECHE»
et... JOYSTICK Hebdo sera aussi sur MINITEL

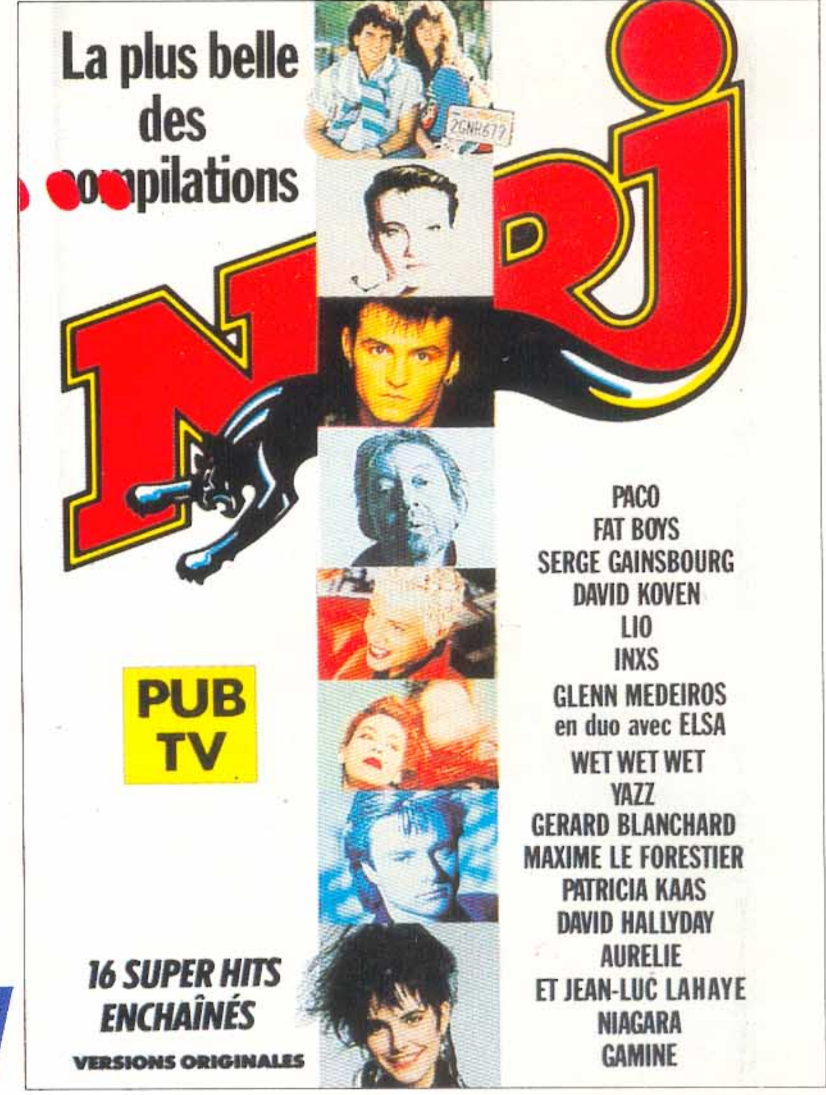
1989

JOYSTICK Hebdo
Ça va être
ENCORE PLUS Bô



CONCOURS TITUS

Nous vous donnons cette semaine la réponse aux questions du concours TITUS
1) TITAN est le nouveau jeu de TITUS (C)
2) La photo (A) provient d'un AMIGA
3) CRAZY CARS s'est vendu à près de 140 000 exemplaires (C)
4) La Ferrari était présentée sur le stand TITUS du Festival de la Micro (B)
5) TITAN est bien entendu un jeu d'arcade au scrolling fantastique (A)
Vous avez été presque 2000 à participer à ce 2ème concours et vous trouverez la semaine prochaine la liste des gagnants.
Encore un peu de patience...



50 K7

A GAGNER

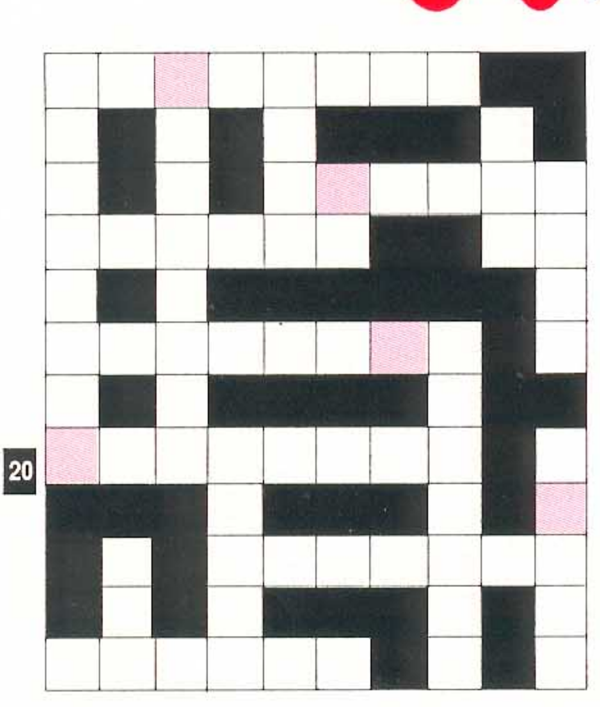
A ceux qui n'ont pas gagné la semaine dernière, **JOYSTICK Hebdo** offre à nouveau la K7 de

LA PLUS BELLE DES COMPILATIONS NRJ

Pour gagner, c'est très simple : Après avoir replacé tous les mots de la liste, il suffit de remettre dans l'ordre les lettres qui se trouvent dans les cases rouges, et trouver le

"JEU MYSTERIEUX"

Envoyez votre réponse en découpant obligatoirement le bulletin ci-dessous à :
JOYSTICK JEUX - 177 rue Saint Honoré - 75001 PARIS
et les 50 gagnants tirés au sort recevront cette K7.
Cette semaine le JEU MYSTERIEUX a 5 lettres



3) TNT - ILE
4) DICO - EXIT
5) VIRUS - TITUS
6) EXOLON - CAPONE - HEWSON
7) ROOMTEN - TRANTOR
8) MARAUDER - SUPERMAN - NINTENDO LOGOTRON - SILIDRUM

JEU MYSTERIEUX DU 11 JANVIER

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Nom ____________________
Prénom ____________________
Adresse ____________________
CP ____________ Ville ____________
Age ____________ Ordinateur ____________



ZE ROCKIN' ZOYSTICK

Il était une zoy, au pays enchanté du joystick, une rockin' banane qui se mit soudain à pousser sur la tête d'un joystickeur... Et comme James T Kirk, capitaine de l'Entreprise, comme Superman déchirant son costar cravate étroit de Clark Kent, comme Bruce Wayne endossant sa Batcape d'homme chauve-souris, le GBD endossa à jamais son Perf'de rockin' zoystick pour s'en aller explorer la jungle des scènes multicolores de la petite Planète... A Londres, New York, Paris mais aussi Johannesbourg, Reyjavik, Glasgow et carrément Moscou, le même beat entêtant de rock and roll fait vibrer les Kids à l'unisson. Mêmes fringues, même musique, même passion pour les nouvelles techniques, les ados des 90's alimentent cette gigantesque sono



THE SILENCERS

mondiale. Reporter rock à BEST et chez DREVET VEND LA MECHE, j'ai zoné dans les clubs enfumés du globe à la recherche de quelques rocks stars fulgurantes qui sauront griffer votre année 89. Fin décembre 88, aux pieds des highlands d'Ecosse, face à un lac miroir, les premières neiges se sont déposées. Dans ce paysage de rêve, j'ai retrouvé Jim Kerr, chanteur de Simple Minds au studio flambant neuf que le groupe s'est fait construire pour les besoins du nouvel album. «Ballad Of The Streets», un maxi de trois titres sortira en Février et l'album suivra dans la foulée avec une tournée mondiale au printemps. Belfast et la situation de APARTHEID alimentent les textes des nouvelles chansons des Minds. Il y a surtout ce titre «Mandela Day» ou Jim rêve de la libération sans condition du leader de l'ANC. Feeling chair de poule et tube incommensurable, Simple Minds est un des paris du Rockstic-ker pour 89. Toujours chez les écossais, il faut aussi parier sur les Silencers, un groupe de Glasgow à mi-chemin entre Simple Minds-justement- et les Eagles. Leur nouvel album «Blues For Buddha» a toute l'émotion de la terre d'Ecosse. Ecosse ter avec enfin Love and Money, d'autres scotishs qui en brûlent pour l'Amérique puisque leur soul pop est carrément réalisée par le légendaire Gary Katz qui signait tous les albums de Steely Dan, le groupe de rock le plus méticuleux de la galaxie. Back in the USA où bourgeonnent déjà quelques futurs stars de l'année. A New York, le couple Linda Womack et Cécil Womack confectionnent le rythm and blues le plus limpide du moment. S'ils ont déjà fait crouler le reste des terres civilisées avec leur «Teardrop», l'hexagone encore à la traine aura mis plus d'un an pour. Toujours sur la east coast, mais dans le New Jersey, les Certain Général entretiennent le feu de la tradition garage du Velvet Underground. Ballade acides et torturées, le rock des Certain Général agite ces ténèbres qui sommeillent en chacun de nous. Du côté pacifique des USA, à LA Toni Childs, protégée des David and David promet bien des étincelles début Mars pour son premier concert à Paris. «Union», son LP publié fin 88 nous avait tous aimantés sur la voix abyssale de la brune Toni. Toujours à Hollywood, il faudra aussi compter avec les black de

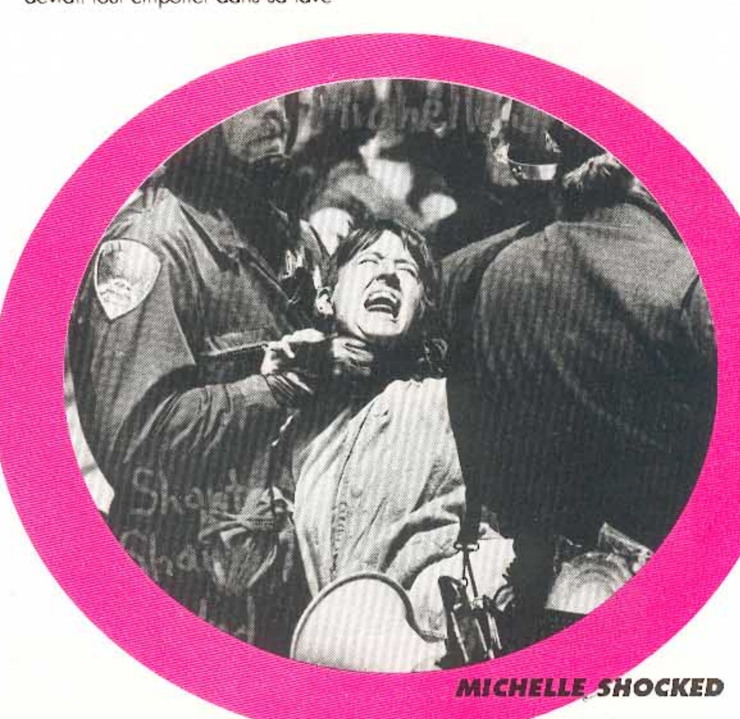
Fishbone et leur bouillabaisse frénétique où baignent les influences punks, jazz, soul et tutti quanti. A l'Elysée Montmartre, leur concert était l'ultime gig de 88, un authentique et aveuglant feu d'artifice. Et on remonte vers le nord par le Pacific Coast Highway jusqu'à Portland, Oregon et ses sommets gelés qui dominent la ville. Groupe multiracial composé d'un métis hawaïen, d'un métis sino-jap, de deux blaks et d'un cul blanc, le Dan Reed Network suit la piste des étoiles tracées par Prince dans la fusion forcenée du funk et du rock. Bombe d'anti-racisme et d'énergie, le Network ne devrait guère tarder à se satelliser au sommet des charts. Yep? Et pendant ce temps là, en Europe et plus précisément au pays des angles et des saxes, une autre formation expérimente les mêmes outputs que Dan Reed. Ellis, Beggs and Howard-deux blancs et un noir photocopie de Sly Stone et de Hendrix-font un rock destroyé par un funk nappé de pop efficace. A Londres EBH secoue déjà les Docs des night-clubbers, il faudra du temps mais la tendance devrait nous percuter avant l'été. Même si elle est américaine, née à Austin, Michelle Shocked est une beatnik inconditionnelle qui traine sa guitare sèche sur les routes de la vieille Europe. Aujourd'hui elle a amaré sa péniche à Windsor, sur les bords de la Tamise pour balancer son folk revisité version Dylan en jupons. Rockin impertinente et balladeuxe, Michelle Shocked ne respecte rien et c'est sans doute ce qui en fait la rockin sufragette du moment la plus efficace. Terre liquéfiée par la lave, l'Islande n'offrait jusqu'à présent qu'un trio d'attraits: le poisson, le sexe et la baston. Grâce aux Sugarcubes et à sa chanteuse nymphette Bjork, les p'tits carrés de sucre en font plus que le syndicat d'initiative de Reyjavik. New wave éclatée entre les B 52's et Siouxsie et tout le paradoxe de vivre là exactement où Jules Verne avait placé l'accès de son «Voyage au Centre de la Terre», le volcan Sugarcubes devrait tout emporter dans sa lave



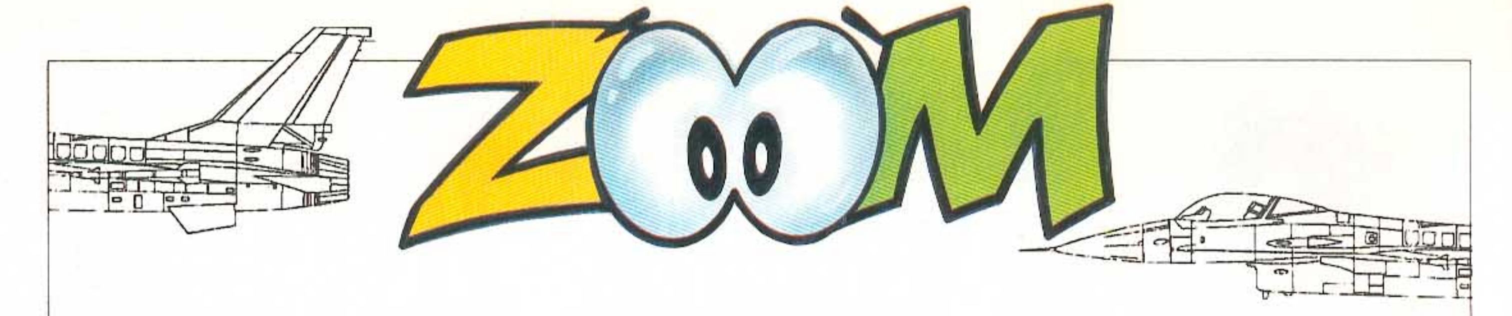
EBH

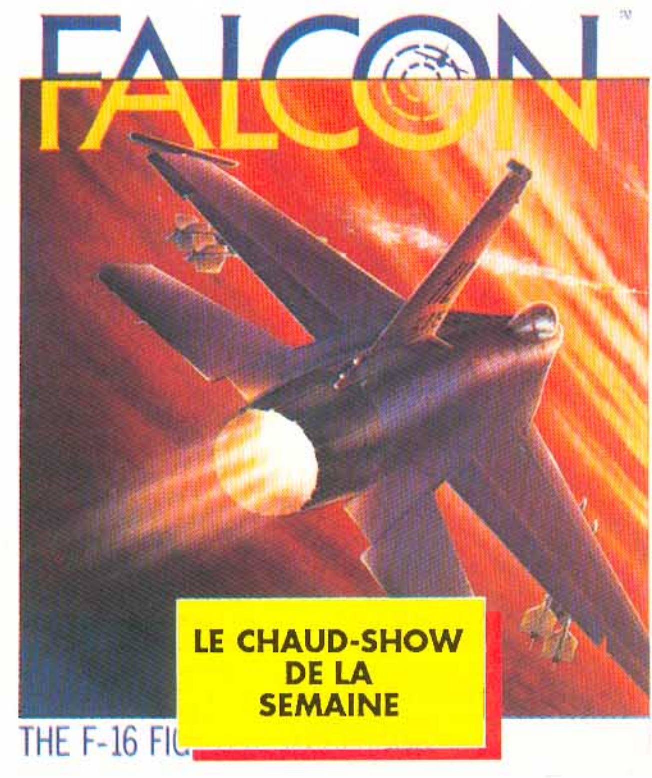
rock incandescente pour 89. Enfin, comment achever cette projection spatio-temporelle pour vos oreilles sans mentionner le rock made in URSS de Center. Glasnost et perestroïka ont ouvert les vannes, avec des groupes non-officiels comme Center le Rock russe devient signe enfin sa révolte. Et si elle était assez forte pour rouiller ce bon vieux rideau de fer. Evènement produit par le Français Maxime Schmitt, Center sortira fin Janvier dans l'hexagone. Et à ce propos, votre Rockstikeur vous révèlera dès la semaine prochaine ses paris français pour 89. A vos platines et d'ici là paix et rock and roll à tous.

GERARD BAR DAVID



MICHELLE SHOCKED





LE CHAUD-SHOW DE LA SEMAINE

Non! FALCON n'est pas la dernière insulte à la mode, mais le plus fabuleux simulateur de vol jamais programmé!

- Mais il est fou! et FLIGHT SIMULATOR II, alors?

- Quoi, FS II? Ben oui, tout a une fin. Après avoir régné plus de cinq ans (beaucoup plus, même!) sur les micros, avoir été adapté sur toutes les machines de l'univers, avoir remporté tous les prix possibles et inimaginables dans tous les pays et avoir battu tous les records de vente (combien de hits d'arcade n'ont pas dépassé la moitié de ses ventes), v'la t'y pas qu'un petit nouveau sans prétention vient le «descendre en flamme»! Déjà avec F-18 INTERCEPTOR on avait craint pour ses ailes, mais il y avait echappé de justesse non sans mal car l'adversaire était de taille,

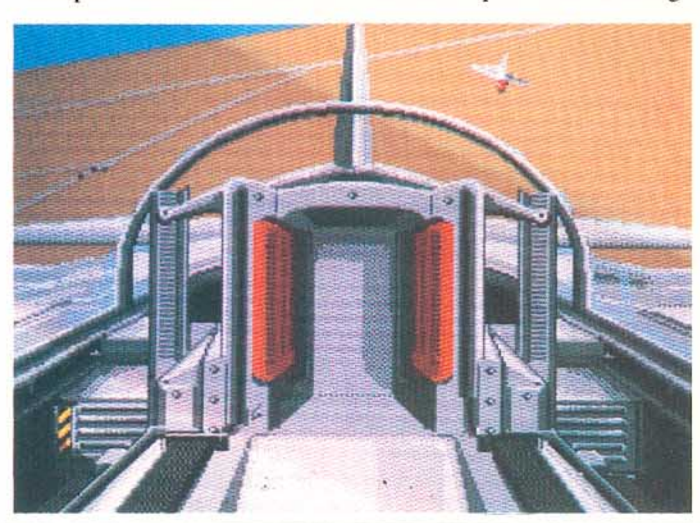


mais alors là, c'est l'hallali!FALCON n'est pas le genre voyant : petite boite, rapport à celle de FS II et notice pas tapageuse mais très, très complète, je dirais même plus, c'est une bible! Elle est en anglais so les fransuze devront sortir leurs dicos poussiéreux. Comme FS II la première version était pour compatible PC et, déjà, FALCON avait fait parler de lui comme un simulateur fabuleux, mais sur ST et AMIGA, cela devient l'apothéose (la potée au choux c'est pas mal non plus!). Bon allez, on attaque. Première différence avec FS II, vous pilotez un avion de chasse, en l'occurence un F-16 FIGHTING FALCON qui, pour les connaisseurs, a la réputation d'être un «jouet» tant il est maniable et évolué, et non un CESSNA grabataire, ou un LEARJET poussif. Autre plus, le jeu commence par la préparation du vol: nom du pilote, choix de la difficulté par grade interposé, choix de la mission, air-air (abattre un certain nombre de MIG 21) ou air-sol (destruction de différentes cibles au sol comme des immeubles, des sites de missile, des ponts ou l'aérodrome adverse), tout ça mis en page par de superbes graphismes alors que dans FS II on débarque directement dans le cockpit sans avoir rien demandé! Une fois tout ça séléctionné vous vous retrouvez sur la piste avec votre mécano, pour choisir l'armement de votre zinc en fonction, bien sûr, de votre mission... Tout un choix d'armes aussi rigolotes les unes que les autres sont disponibles, cela va du missile air-air bête aux bombes air-sol monsieur propre, en passant par des réservoirs supplémentaires pour les gourmands. Votre mécano agrémente votre choix de commentaires pendant que les F-16 de vos frères d'arme passent dans son dos dans un vrombissement digitalisé d'enfer, harry! Enfin! Le moment de vous envoler vers les cieux africains (?) est arrivé. Vous êtes à l'intérieur du cockpit, la visée tête haute vous affichant déjà de nombreuses indications. L'instrumentation est hyper-complète et s'étale sur trois écrans: la vue



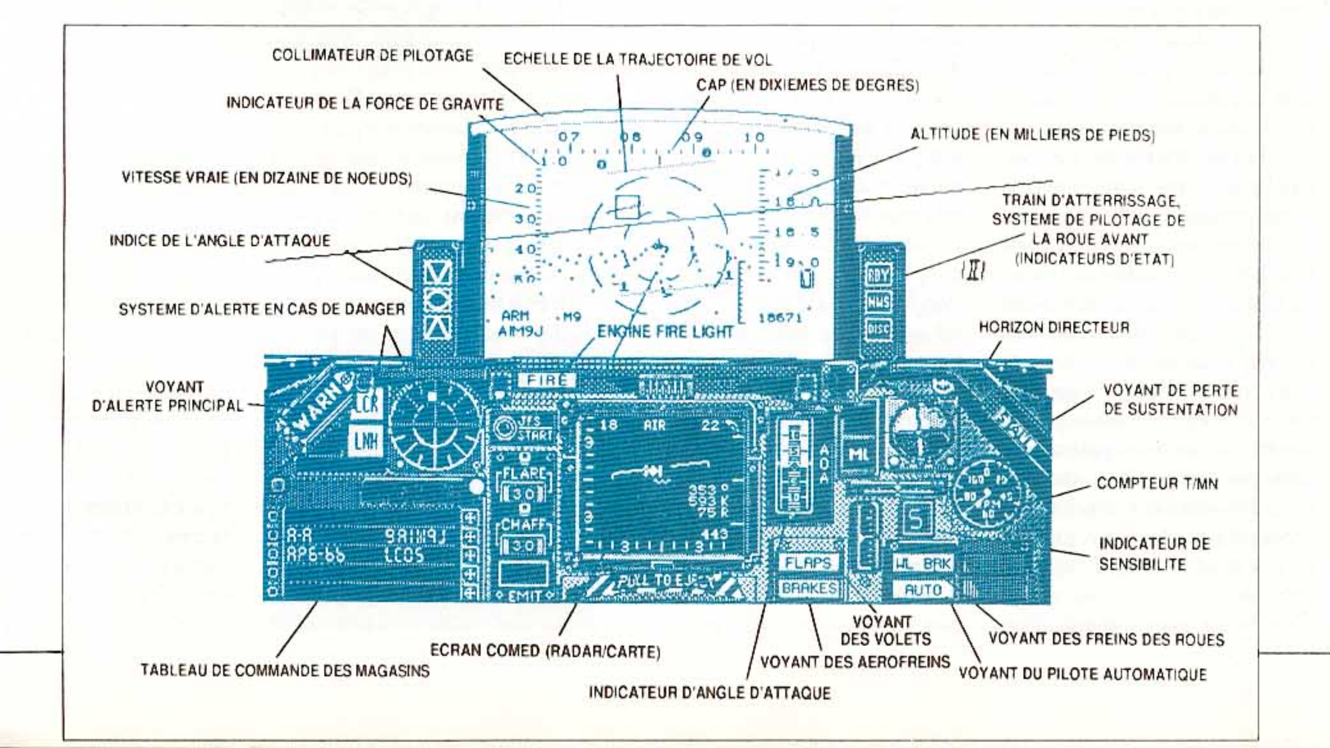
de devant, avec le radar, l'altimètre, le régime du réacteur, la sélection des armes et toutes les fonctions les plus usuelles, doublées par leur affichage





digital sur la visée tête haute (HUD, Head Up Display pour les anglophones aphones), la vue de gauche avec les trims, le niveau de carburant et autres indications secondaires, et la vue de droite avec le panneau des avaries indiquant avec pertes et fracas les dégâts causés par les tirs ennemis. Une quatrième vue est selectionnable, c'est la vue de derrière, mais elle ne comporte, vous vous en doutez, aucun instrument et permet juste de voir ce qui ce passe un peu dans votre dos! Autre vue possible, et de loin la plus époustouflante, la vue de l'extérieure : votre F-16 est vu de derrière et est très bien dessiné pour du vectoriel plein. Les MIGs ennemis sont représentés avec le même souci de perfection, à tel point que lors de virages sérrés, durant un engagement, l'on peut distinguer les traînées de condensation se former dans le sillage de leurs ailes!. Ces différentes vues sont particulièrement intéressantes en combat aérien car elles vous permettent de voir les MIGs fondre sur vous comme si vous y étiez! A certains passages ils passent si près de vous que les moindres détails de l'avion sont distincts. La dernière vue possible, de la tour de contrôle, est très impressionante au décollage quand, réacteur à fond, post-combustion (afterburner, in english) au maximum, votre jet passe devant vous. Dès que vous mettez l' afterburner, le réacteur rougit, et plus vous l'augmentez, plus il jaunit. Attention avec l'afterburner, une fois qu'il est allumé, la consommation en kérosène devient plus qu'alarmante; je vous déconseille, d'ailleurs, de l'utiliser plus d'une fois dans une mission si vous n'avez pas pris de réservoirs supplémentaires (une éjection à dix bornes de ma base cause panne séche m'a suffit pour le comprendre!). De plus, la poussée violente due à son allumage est si bien rendue que l'on a l'impression d'être collé au siège. C'est agréable à regarder, mais pas vraiment efficace en combat rapproché: vous doublez vos adversaires et devenez vous-même la cible! Autre problème d'utilisation de l'afterburner, la simulation tient compte du travail de l'air sur la structure de l'avion, ainsi l'inertie donnée par son allumage vous empêche de tourner sec, vous perdez en efficacité. Parlons du décor, maintenant. Il est somme toute classique, c'est comme d'habitude du vectoriel plein, de très bonne facture, c'est loin d'être trop riche, mais pas désertique non plus et un peu plus fourni que celui de FS II. Les montagnes, les immeubles, les routes (bordées de poteaux électriques!), les rivières garnies de ponts et les sites de missiles sol-air (garez vos ailes quand vous passez au-dessus!) sont suffisamment bien dessiné pour créer l'illusion. Quant à l'animation, elle est un peu saccadée mais très rapide, peut-être même trop! Il ne faut pas tirer comme une brute sur le manche sinon le roulis de l'avion devient trop important et difficile à arrêter. Heureusement la touche "*" redresse l'avion dans les situations difficiles (à n'utiliser que par les pilotes du dimanche à balai, car c'est de l'anti-jeu! Les combats avec les MIGs sont vraiment superbes et reproduisent parfaitement la réalité. D'ailleurs tout le soft dans ses moindres détails représente la simulation ultime tout en étant nettement moins austère que FLIGHT SIMULATOR ou que ses concurrents. Page de présentation et son digitalisés à l'appui, tout encourage le joueur à se mettre totalement dans l'action et il est bien difficile de ne pas se prendre pour un vrai pilote quand, engagé dans un combat aérien avec, des fois, jusqu'à trois ou quatre MIGs tournoyant autour de vous, vous portez votre regard sur le tableau de bord plus vrai que nature. Les niveaux variables sont bien venus car une mission trop dure pour un pilote débutant risquerait de le dégoûter; là, pas de problème, vous choisissez la difficulté qui vous convient, et même le nombre de MIGs qui vous attaquent. Les grades vont de lieutenant à colonel, mais déjà le grade de capitaine devient difficile à tenir. Une fois au combat, dans la zone ennemie, pas question de relâcher l'attention une seconde, sinon au tapis! Quand le cas est vraiment désespéré, "CONTROL+E" permet de s'éjecter, et un hélicoptère vient vous chercher sauf si vous êtes en territoire ennemi, où, là, vous êtes prisonnier de guerre. A la fin de la mission une sorte de bande déssinée raconte la suite: si vous avez fait un faute de pilotage, un dessin vous montre devant la cour martial et le charmant mot "RETIRED" s'inscrit à coté de votre nom dans le hall of fame. Si vous êtes détruit, une image montrant votre enterrement, avec l'escadrille vous rendant un dernier hommage, et votre jet s'écrasant au sol vient compléter le mot "KILLED" au palmarès des meilleurs pilotes et ainsi de suite! Bon le moment d'atterrir un peu est venu. Si vous n'avez pas encore FALCON courez vite l'acheter car il est vraiment, et je pèse mes mots, démentiel! Les versions ST et AMIGA sont identiques à part la couleur du ciel, plus foncé sur l'AMIGA! Depuis que je l'ai je ne dors plus, je passe mes nuits à décoller, atterrir, tirer des missiles, faire des loopings et des tonneaux; la durée de vie de ce jeu semble illimitée.

FALCON est, pour moi, le meilleur simulateur tant il est complet, bien fini et agréable à jouer. Les férus de navigation préféreront encore FS II mais pour tous les autres n'hésitez pas. Reste que F-19 de MICROPROSE sera bientôt adapté sur ST et AMIGA et que la version PC laisse présager un dur combat...dans les airs! Enfin, prenons-nous à rêver: FALCON comme ses concurrents permet le multi-player (jouer à plusieurs sur différents ordinateurs, reliés entre eux par modem ou cables série) mais à quand l'interfaçage entre ces différents simulateurs? Car enfin, je pourrais me venger lâchement en prenant mon F-16 de FALCON pour aller abattre l'inofensif LEARJET de mon rédac-chef, tout en survolant les paysages de INTERCEPTOR...



TIMBER

NIGHT HUNTER

UBI SOFT
ST AMIGA



Ca y est, il est disponible, tout chaud! Je vous l'avais montré en PSSST! il y a deux semaines et maintenant, le voila en TIMBER! Re-voici l'histoire: vous incarnez un vampire et voulez devenir le maître du monde. Mais, il y a toujours un mais, le docteur VAN HELSING, votre ennemi héréditaire et son armée de chasseurs de vampires, veut vous en empêcher! Ah ben zut, alors! Mais que vais-je faire, demandassiez-vous l'air abattu? Eh ben, in first, chaussez votre meilleur baton de joie et surtout ne priez pas! (ça la foutrait mal pour un vampire!). Vous devez ramassez huit objets par niveau, disséminés dans environ 20 salles, soit beaucoup de boulot en perspective! Votre vampire peut se transformer à loisirs, en chauve-souris ou en loup-garou, c'est pire qu'au zoo! Comme vous le savez tous, les vampires fuient la lumière du jour, et plus vous prenez du temps, dans le jeu, à ramasser des objets, plus le jour approche! Quand le jour s'annonce (par des chants d'oiseaux digitalisés!) vous devez vous endormir dans votre cercueil et attendre la nuit suivante et recommencer votre quête. Les sprites sont un peu petits mais bien faits quand même, les sbires du docteur sont d'ailleurs assez agressifs et font tout pour vous pomper votre énergie, à vous de leur pomper le sang! Les graphismes sont moyens mais la grande variété d'ennemis est pas mal cela va du mec banal en jean, jusqu'au flic n'hésitant pas à dégainer son arme, il y a aussi une gironde blonde qu'il ne faut pas regarder droit dans les yeux, au risque d'un baiser mortel, et puis, bien sûr, il y a le docteur himself, indestructible et trés chiant à éviter. Voilà, voilou, un jeu moyen, bien réalisé avec des sons digitalisés vraiment superbe et une réalisation plus que correcte, au suivant!

LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS

INFOGRAMES
ST AMIGA

De préversions en préversions, le voici enfin disponible. Pour ceux qui ne le savent pas encore, c'est l'adaptation par INFOGRAMES de la BD des sieurs LOISEL et LETENDRE. Vous n'avez que neuf jours pour empêcher le dieu RAMOR, jusqu'à maintenant prisonnier d'une conque, de redevenir maître du monde merveilleux d'AKBAR, je l'invente pas, c'est écrit derrière la boite!!! Ce jeu est censé être le hit d'INFOGRAMES qui renflouera la baraque, dure mission, personnellement je miserais plus sur TINTIN, mais bon! Le principal intérêt de LA QUETE



est le graphisme, qui, il est vrai est superbe. Il faut dire qu'ils ont repris les dessins de LOISEL avec une tablette graphique, ils ne se sont pas foulés, mais on leur en veut pas tellement c'est beau, et rare de beaux graphismes pour une boite française. Et il y a la musique! Mmmmmppffff!!! Escusez-moi c'est nerveux, parait-il qu'il veulent en faire un disque!?! Pourquoi tant de haine? Bon j'ai rien contre Charles CALLET, il est sympa comme mec, mais comme dit mon chef quand il à fait la musique de LA QUETE, il a du se cogner la tête dans le micro!!! (Le chef, il dit que la rencontre de cette voix féminine avec ces instruments est une bonne idée, mais qu' on s'attend à voir surgir les mecs qui font tourner les trucs en flammes,comme au club!) Par contre, là où je le félicite, c'est pour les sons d'ambiances genre les croassement de grenouilles, le vent des neiges dans la marche blanche... Le territoire d'AKBAR se divise en sept régions qu'il faut explorer pour trouver les éléments pour que MARA puisse faire l'incantation pour détruire RAMOR (it's a long long story so lisez les BD si vous voulez connaître l'histoire à fond). Tout serait trés bien dans le meilleur des mondes si INFOGRAMES ne s'était obstiné à reproduire le système de fenêtres infernales et pourries des PASSAGERS DU VENT! Rapidement l'on se retrouve avec plusieurs fenêtres ouvertes sans trop savoir comment s'en débarrasser et où cliquer, qu'est-ce qui se passe et que fait la police!?! C'est dommage parce que le jeu est complètement gaché par cette gestion à la con (pardon à la conque!). Et encore un jeu superbe mais injouable, il faudra peut-être apprendre aux éditeurs ce que ergonomie veut dire, ou alors leur faire jouer à leurs propres jeux! (GRAND JEU CONCOURS: remplacez tout les INFOGRAMME par EPYX, et vous obtenez le rachat d'une boite française, déguisé en accord franco-américain!).

SECRET DEFENSE

LORICIELS
AMSTRAD CPC

C'est un jeu d'aventure. Ah, bon! Si, si! Ah, bon! Une histoire d'agent secret qui doit pénètrer dans une villa pour trouver le secret qui va sauver le monde. Conçu à Annecy par le Studio, ce jeu présente l'intérèt de pas être trop chiant du côté de l'analyse syntaxique et de tout le cirque qui va en général avec. C'est un jeu simple, au scénario sans surprise gigantesque, mais dont la réalisation a fait un pas sur le chemin de l'ergonomie. «Mais, c'est quoi ce qu'il dit?». Il dit que t'as pas à te casser pour comprendre ce que tu dois faire. C'est tout marqué sur l'écran! Même le plan habituel est dessiné et présent dans l'image. Y a quand même deux petits défauts qui m'énervent quelque peu, quoi! Y a que quand on change d'image, le texte qu'est écrit en français passe en scrolling à l'écran. «Mais, c'est pas un défaut, ça!». Hé, si tu me laissais finir ma phrase!.. Ho!.. Et quand



on repasse au même endroit, ça rebalance la même prose. Ca freine l'ardeur! L'ardeur qu'on a, à vouloir découvrir la suite de l'énigme. Deuxiéme défaut, que quand on se fait tuer, ça fait un reset, et qu'il faut retourner à la case départ, sans boire un coup, juste pour réfléchir. T'es mort! Pan, t'es mort! Le noir! et le grand bleu du début, avec des lettres jaunes. Pour des débutants qu'on rien compris à la machine et pour ceux qui aiment rien faire que se gratter la tête! (Testé sur cpc 6128)

COMPILATION

ESAT
AMSTRAD CPC

Chacun son truc... Je sais pas si vous avez remarqué, mais chaque éditeur est spécialisé. Capcom: les adaptatures de café, Ubi Soft: les bons jeux d'aventures, MBC: les mauvais jeux d'aventures, Exxos: les très bons jeux innovateurs et dans un autre genre, il-y-en a, ESAT qui est spécialisé dans les Utilitaires. Pour changer, ces derniers ont voulu se lancer dans la faune des jeux en éditant une compilation de jeux d'arcade. Ouuuhhhh, ESAT, la honte sur vous! Vous, qui autrefois, avez sorti tant d'utilitaires géniaux, avec cette compilation, vous vous êtes plantés lamentablement. Vos jeux, on jurerait des softs basics. Donc, pour vous très chers lecteurs, je vais me casser pour vous faire une liste succincte des 7 softs que comporte cette compile. Bon, commençons: ZARXAS: c'est un Lode Runner, pas génial, mais il a le mérite de possèder un éditeur de tableaux. BACTERICK: un jeu de globules rouges qui veulent bouffer des globules blancs que vous devez défendre. Nul !!! FIREBALL: un Hockey futuriste très mal réalisé, poubelle! ATOMIC FICTION: Pac Man, no comment. SCIENTIFIC: Centipède avec en plus des questions débiles pour essayer de gagner des vies supplémentaires. Ringard! SKYLAB: Jeu très mauvais. THUNDER FIGHTER: Space Invaders de très mauvaise facture. Voilà, comme vous l'avez compris cette compilation est très très mauvaise, beurkkkkkk, beurkkkkk !!!!!!

Allez stop, on arrète là! Voila, c'était la mauvaise compilation de jeux pourris de chez ESAT qui baisse dans mon estime et qui ferait mieux de se remettre à faire des utilitaires.

TRANSPUTOR

A & S
ST



TRANSPUTOR Euh, bon ben, il faut que je vous dise la dure réalité...c'est un casse-briques! Quuuuoooiii? Encore! Hurle en coeur l'assistance déchainée de télé. Oui, un jeu où l'on casse des briques avec une balle... Ouuais eh, c'est toi qui nous les casses! Euh, restons polis, je ne suis pas éditeur, moi, je ne fais pas du fric avec les vieilles idées des autres! Enfin celui-ci est en 3D. Aaaah! T'aurais pu le dire plus tôt! Ben oui, mais il est complètement raté! Ouuuuuh!, tu dis ça parce que tu es en colère! Ah non, les couleurs sont dégueulasses genre bleu electrique, jaune cocu et vert fluo! (Moi, j'aime très fort, moi le chef, toutes ces couleurs fortes!) Et c'est tout? Ben oui, ils n'ont pas du trouver les seize couleurs du ST et sa palette de 512 nuances! Et l'animation, et l'animation? Pffff, c'est pire que tout! Elle ne casse pas des briques! Ouuuh, elle est nulle ta vanne! Bon, bon, j'la referai plus. T'as intérêt sinon avec mes copains c'est ta tête qu'on va casser. Allez, casse-toi, tu pues et marches à l'ombre...

CHICAGO'S 30

US GOLD
CPC

Rikiki Goomie: D'après vous qu'est-ce que ce titre peut cacher comme type de jeu ???
Les lecteurs: Un jeu d'aventure ?
R.G.: Non p'tits gars.
L.L.: Un jeu de reflexion ?
R.G.: Ben, je vois pas le rapport la... L.L.: Nous non plus !!!
R.G.: Ah, je vois, fortes têtes! Alors, vous voyez pas où vous le faites exprès ??? L.L.: On le fait exprès, because on s'en tamponne le coquillard de savoir ce que c'est, nous on veut un test, pas un dialogue entre nous et toi... R.G: Ok, ok, bon très bien, vous m'avez cherché, je voulais être sympa moi, mais bon, vous voulez pas qu'on s'amuse, alors je vais vous faire un test normal... L.L: Quand même, il a mis le temps... R.G: Donc je commence: Chicago 30 est comme son nom l'indique un jeu se passant pendant la grande époque d'Al Capone. D'ailleurs si vous aviez cherché un peu vous auriez pu le deviner. Bon, donc maintenant que vous savez où ça se passe, nous allons pouvoir aborder une question qui vous brûle les lèvres, je vous écoute. L.L: Quand est-ce que t'arrètes de t'interrompre pour nous poser des questions ???? R.G.: Hum, hum, excusez - les, c'est le trac qui les rend agressifs comme ça... Donc, le jeu en lui même n'apporte vraiment pas grand chose puisque ce n'est ni plus ni moins qu'un remake de Rolling Thunder. Côté graphismes, c'est pas mal, mais sans plus, c'est vrai. Ils auraient pu faire mille fois mieux, mais là les graphismes sont en mode 0, un peu brouillons, mais ce n'est pas le pire, non non! Le pire c'est l'animation, c'est lent et saccadé, vraiment c'est très moche, beurk. Enfin bref y'a rien d'extraordinaire là dedans quoi. Pour la musique, y'a pas à dire, c'est cool, vraiment ça fait bien penser au années 30, puisque c'est un Charleston que vous interprète l'Amstrad. Rédac Chef: Eh, coco, tu débordes là, coupe cou...

CRUCIAL TEST

TOMAHAWK
AMSTRAD CPC

C'est un jeu pour passer le temps à condition d'être un intello. Sinon, ça passe le temps, mais ça dure un peu plus longtemps, alors ça passe pas le temps. Différentes questions dans différents domaines vous sont proposées, à vous et à vos copains et copines, car on peut y jouer à quatre, ce qui est nettement plus fun. Le décor et la musique sont inexistants, mais ne présenteraient que peu d'intérêt par rapport à l'efficacité nécessaire de ce jeu. C'est une variété de Trivial Pursuit ou de jeu du Bac ou de Quizz. (Testé sur CPC 6128)



INFOS PAS GENEES



A Paris!ENCORE!!! Pourquoi la plupart des innovations doivent elles commencer par PARIS? Je vous le demande?...Enfin...Si vous passez par Paris, et que l'envie vous prend d'aller au centrePOMPIDOU, vous pourrez consulter gratuitement 250 logiciels de toutes sortes. Mais à vocation pédagogique tout de même. Ah bon! y seront disponibles: des programmes de dessin, de CAO, d'EAO, de langues, d'économie et d'autres encore plus proches de l'école et de l'enseignement que du loisir. Cette logithèque permettra à tous de consulter des logiciels comme les livres dans une bibliothèque. La BPI ou Bibliothèque Publique d'Information, vitrine de lecture publique en France, envisage de rendre ces logiciels accessibles à distance, dans d'autres logithèques publiques également. Pas mal! Si vous avez l'occasion de tester les programmes proposés, en vous rendant au centre Pompidou, écrivez nous à JOYSTICK Hebdo et racontez nous ce que vous en pensez! Les meilleurs comptes rendus seront peut-être publiés, si le rédac chef ne s'endort pas sur le clavier de sa bécane.

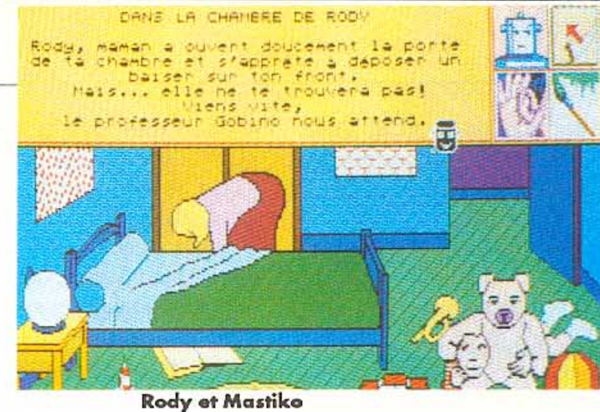
MICRO MANAGER 89

Magnez vous le tronc ! Imaginez votre entreprise! C'est le thème du concours organisé par la FNAC avec la participation de plusieurs sociétés, que si je vous les écris maintenant, que vous allez perdre le temps nécessaire pour demander le bulletin et le règlement du concours. Pourront y être présentés tous les projets innovants de création d'entreprises, seront sélectionnés entr'autres ceux présentant des idées neuves, originales, et ceux utilisant l'outil micro informatique dans la formalisation du projet. Ce concours d'idées, n'a pas pour objet de déboucher nécessairement sur une création d'entreprise. Demandez le programme à «Concours Micro Manager 89» C/O ANCE 142 rue du Bac 75007 PARIS.

LE GRAND ZOO

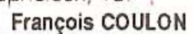
BRUNO GOURIER

BRUNO GOURIER 14 heures, ça allait comme un lundi. BRUNO GOURIER finissait de se raser le pied au plancher. L'appartement avait des défroques de piaule de potache. En déballant ma tripaille photographique sur son plumard, je l'imaginais manquant de se charcuter le gosier. Il y réchappera en épargnant sa moustache. Let's go le bobino, merci Gillette. Dans la grande marmite informatique, GOURIER est une composante de LANKHOR, un ingrédient. «Tout le monde est fondu dans le même moule... On travaille tous pour LANKHOR, pour qu'il subsiste et qu'il nous fasse vivre». Ami-amis-amie avec BÉATRICE et JEAN-LUC LANGLOIS du temps du QL (paix à ces cendres). Les temps changent, WANDERER passe du SINCLAIR au ST. La transfiguration de son MANOIR DE MORTVILLE sur l'Atari profitera au passage du tour de main et de la synthèse vocale des LANGLOIS. On connait la suite. Six mois aprés, DOMINIQUE SABLONS -le meilleur graphiste du monde quand CÉDRIC CAZAL a- trop bu- fusionnera avec la bande. Ils ne se marièrent pas mais enfantèrent de Lankhor et eurent quelques softs, d'auteurs free-lance ou concoctés en famille. Sympa, la structure artisanale, le trip «on est trés bien chez nous». Le denier en décidera peut-être autrement: «Economiquement ça serait peut-être plus facile, reste à savoir si on a envie ou non d'avoir une structure plus lourde... Mon ambition, ce n'est pas d'avoir cinquante ou cent personnes sous mes ordres». Tant qu'à choisir, Gourier préfère penser au soft: «Si je voulais avoir plus d'argent en étant plus cool mais moins responsable qu'avant, je continuerais à faire de l'informatique de gestion, et actuellement je serais à 25000 balles par mois, ce qui n'est pas le cas maintenant. C'est largement en dessous... Je préfère être libre et maître de ce que je fais». Ces choses là ne s'achètent pas... Faux-pas, égarements, la cavalerie lourde du Manoir de Mortville se fait prier et tarde à bégayer, pas facile d'avoir toujours la baraka. «Techniquement, on est pas du tout des débutants. Maintenant, on est pas des bêtes de marketting». Lankhor vit sur le passé, ou vers le futur, en tout cas pas au présent. KILLDOZER est à la barre de l'accusé: «Ca sortait un peu de l'ordinaire, ca n'a pas été bien compris par tout le monde, n'est-ce pas?» dira-il en me sulfatant du regard. «Je veux bien reconnaître que ce n'était pas d'une super qualité... Je ne regrette pas d'avoir édité ce jeu là».



Rody et Mastiko

ELEMENTAL? «C'est un super soft, que les gens qui font l'EFFORT d'essayer de comprendre...» répondit-il, me laissant deviner la fin de la phrase. Cette fois, il lancait carrément des hallebardes. Marrant comme ceux qui tutoient les panthéons médiatiques pulvérisent leur vitriol à l'hectolitre contre ceux qui ont abreuvé leurs jeux d'épithètes. Ingrat, va! L'exploitation intelligente de la synthèse vocale, voilà la clé du succés du Manoir. Beaucoup n'en crurent pas leurs portugaises. Gourier, devient du coup bien moins bavard que le robot de l'adorable RODY & MASTIKO. Une bibliothèque de phonèmes - des syllabes de base choisies par Béatrice - a été numérisée par Jean-Luc via un micro et une carte du type ST Replay avant la lettre. Une routine fonctionnant en interruption, c'est à dire sans stopper le déroulement du programme, jouera les perroquets sans matériel supplémentaire. A la restitution, un mot va être constitué de plusieurs phonèmes, enchaînés les uns aux autres, expliquant la prononciation un rien taillée à la serpette, cet accent germanique (pardon: chermanikeu) que reconnait Bruno. La définition d'une phrase squattera simplement la place-mémoire nécessaire aux numéros des sons à appeler. L'effet hachoir-mécanique est atténué par des «interphonèmes», et sans doute un algorythme chargé de fluidifier la courbe sonore aux intersections. Le choix des phonèmes est prédominant en fonction de la langue utilisée, voilà pour expliquer le ton yankee des synthétiseurs vocaux américains... Halte là les babines! La mise sur le marché de cette synthése de voix n'a et n'aura peut être, jamais lieu. «Finalement, on préfère la garder pour nous!». Egoïstes, va! En attendant, MAUPITI ISLAND, la suite du Manoir (sur les divins crobards du père Sablons) prévue pour juin, puis décembre, puis février 89, joue les prolongations. Et dire qu'il se payait le heaume d'IRON LORD... «On n'a pas d'excuse, on a envie de se taper sur les doigts». RAIDERS, MECHANIC WARRIORS, VROOM et GENIUS feront peut-être office d'apéritif en attendant le grand morceau. Capricieux, va!

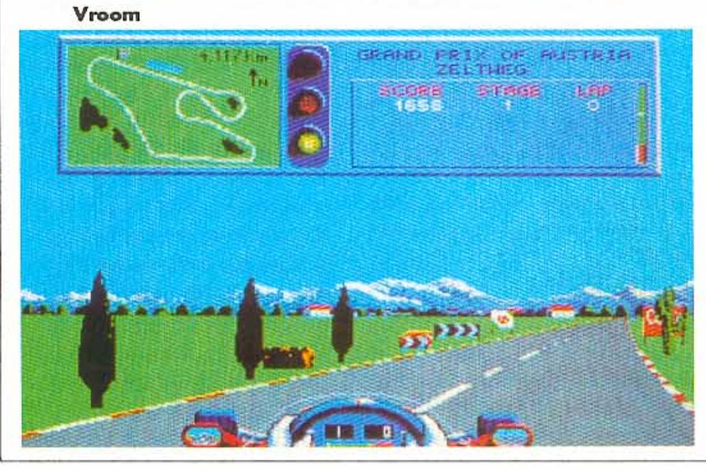


François COULON



Bruno Gourier

Vroom



Mortville PC

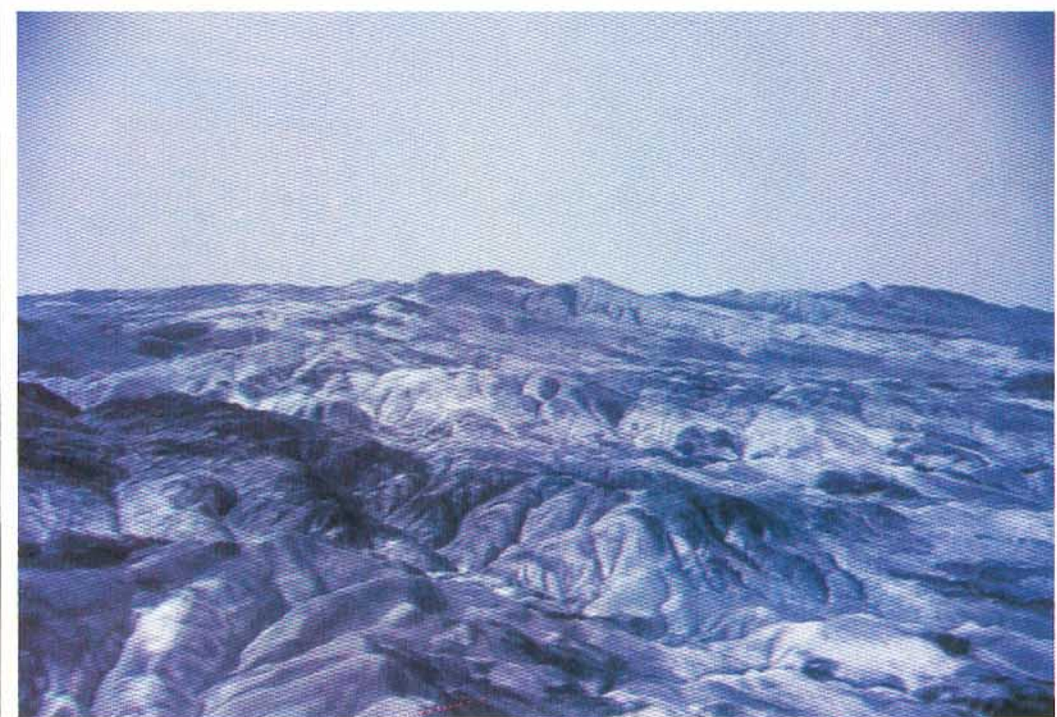


LE MIROIR AUX ILLUSIONS

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

Les images sont en noir et blanc, d'accord! Mais elles sont de synthèse quand même. «Voyage dans une photo satellite» est un curieux film, tout à fait original du point de vue scénario et sur les moyens utilisés pour le réaliser. Le spectateur se trouve placé dans le cockpit d'un avion de chasse ayant vraisemblablement une mission importante à remplir. Le survol du territoire s'effectue à très basse altitude, mais à grande vitesse, le décor surgissant et se créant devant le regard médusé du pilote forcé. Présenté à PIXIM 88, ce film a tout d'abord provoqué les baillements, car il donnait l'impression d'être une démonstration de calcul très performant de fractales ou bien le filmage d'une maquette de synthèse, sur laquelle une caméra travellingueuse baladait son objectif. Et puis soudain, les spectateurs ont compris qu'il s'agissait d'autre chose, d'un évènement nouveau, et que ces images étaient la transposition d'une réalité. Conçu à l'INRIA (Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique), au centre de Sophia Antipolis, ce film est la présentation d'une méthode développée, pour le calcul automatique du relief d'une région observée par le satellite de télédétection SPOT. A partir d'un seul couple d'images stéréo, cette méthode permet une reconstitution du relief en 3 dimensions. Chaque image de la surface planétaire du film est donc le résultat de la composition de ces deux images prises «de là haut», par les capteurs à visée latérale, qui permettent une observation d'une même zone sous des angles différents, par le satellite SPOT. Ces deux positions donnent une vue stéréoscopique, qui permet d'avoir un modèle numérique du terrain, avec toutes les informations altimètriques. Il est donc possible d'obtenir une vue en relief de toutes les régions survolées par notre satellite. Plus fort encore, en utilisant un programme de simulation de vol couplé au programme de reconstitution des images, la région observée peut ensuite être survolée dans ses moindres failles et replis, au gré d'un visiteur privilègié. Il est donc imaginable de penser que les militaires peuvent et doivent utiliser ce type d'information, qui leur permet de survoler presqu'automatiquement un territoire à basse altitude et à grande vitesse, quelles que soient les conditions météo. L'ordinateur de bord prenant en compte toutes les informations sur le relief préalablement stocké, la puissance de travail du pilote sera entièrement consacrée à sa mission et amplifiera son efficacité. Ce film est d'ailleurs disponible en cassette VHS à l'adresse suivante:
INRIA. Service de diffusion.
B.P.105. 78153 Le Chesnay Cedex.
Le prix 500F H.T.







RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par
HENRI LEGOY
avec
CYRIL DREVET,
FRANCOIS COULON,
RIKIKI GOOMIE

GRAND CONCOURS UBI Soft

Cette page concours repassera chaque semaine jusqu'au numéro 12. Vous pouvez participer autant de fois que vous le souhaitez en renvoyant à chaque fois le coupon réponse.

PREMIER PRIX :

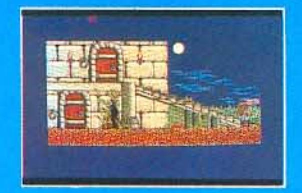
UN MAGNETOSCOPE

Panasonic NVG 40 - SECAM
avec crayon optique pour la programmation de vos émissions (valeur 7 000 F)

Du 2ème au 20ème prix :
Un logiciel UBI SOFT dans la gamme UBI SOFT Edition

Du 21ème au 50ème prix :
Un T Shirt UBI SOFT et des surprises

Liste des gagnants par tirage au sort dans notre n° du 8 février









NIGHT HUNTER

La seule chose que vous ayez à faire, est de répondre aux 3 questions sur le coupon de cette page, et de le retourner avant le 1 février 1989

Question N°1
Citer les 5 personnages figurant sur la page de présentation

Question N°2
En quoi Dracula peut-il se transformer ?

Question N°3
Quel est le nombre de clés et de parchemins que Dracula doit ramasser par niveau ?

COUPON REPONSE

A RENVOYER A **JOYSTICK Hebdo**
CONCOURS UBI SOFT - 177, rue Saint Honoré - 75001 PARIS

1 ______ 2 ______ 3 ______
NOM : ______ PRENOM : ______ Age : ______
ADRESSE : ______
CODE POSTAL : ______ VILLE : ______ Ordinateur : ______

l'annonce

NOUVEAU

• TARIF D'UNE PETITE ANNONCE 22 F
(à régler par chèque ou en timbres poste)

• POUR NOS ABONNÉS TOUTES LEURS ANNONCES SONT MAINTENANT GRATUITES

AMIGA

ACHAT

02 N°2000822
Achète Amiga 500 (t.b.e.), moniteur couleur (HT si possible) avec logiciels. ADELMO Féliciani. 46 Rue de Meneau. 02200 SOISSONS. Dépêchez-vous : (l'offre présentant le meilleur rapport prix/nombre de jeux sera allertée). Tel.: 23.53.18.78. (après 20h).

CONTACT

94 N°2000862
Amiga, cherche contacts sur toute la France. (Echange jeux, utilitaires, bidouilles, trucs etc...). Possède P.O.W., Hacker II, L.C.P... POTTIER Jean-Christophe. 20 Bld. Galliéni. 94130 NOGENT SUR MARNE.

AMSTRAD

ACHAT

24 N°2000865
Cherche pour moniteur 6128 le programme "Transformer 4000". Prix à débattre. Ecrire à BUSSET Yan. 27 Rue de l'Arsault. 24000 PERIGUEUX. Ou : Tel.: 53.08.97.69. Vite S.V.P.

91 N°2000837
Recherche sur CPC 464 K7, (Last Ninja, Rygar, Platoon, Army Moves I+II). ROISIER Laurent. 1 Résidence de la Boële. 91700 STE GENEVIEVE DES BOIS. Tel.: 60.16.16.35. (après 20h).

CONTACT

06 N°2000860
Cherche logiciels de jeux originaux pas trop classiques. Demander Sébastien. Tel.: 93.75.71.94.

07 N°2000898
Cherche contact sur Ardèche ou Drome, pour échanges de jeux. (6128 disc 3") Possède Turbo Cup, Nébulus, Opération Wolf, The Vindicator etc... SPINNLER G. Quartier de Beauregard. 07130 ST PERAY. Tel.: 75.40.47.05.).

15 N°2000897
Cherche correspondant(e) pour échanges de logiciels sur disk 3". Possède news, (Thunder Blade, 1943...). Réponse assurée. Ecrire à PISSAVY Sébastien. Rue de la Passerelle. 15170 NEUSSARGUES. Tel.: 71.20.52.12. (après 20h).

37 N°2000868
Cherche contact sérieux sur Tours pour échanges sur CPC 464 K7. Réponse assurée. Possède de nombreux jeux : Nebulus, Barbarian, Trantor,... Contacter T'KINDT Vincent. 20 Rue du Bois Morin. 37100 TOURS.

60 N°2000893
Cherche contacts sérieux et rapides pour échange jeux pour CPC 464. Envoyer liste à MARTIN Pascal. 9 Rue de Franières. THOUROTTE 60150. Réponse assurée. A bientôt.

94 N°2000890
Cherche contacts pour échanger des jeux sur CPC 6128. (Si possible dans le Val de Marne). Ecrire à BONNIN Loïc. 43 Rue d'Aix. 94700 MAISON-ALFORT. (Si possible mettre une enveloppe timbrée). Merci d'avance à tous.

DIVERS

07 N°2000891
Olivier. Je ne comprend pas, chaque fois que je charge un poke. Le jeu ne marche pas et l'ordinateur m'écrit le plus souvent : Mémory Full. BLANC Jean-Noël. Le Sauzet. 07160 LE CHEYLARD.

ECHANGE

20 N°2000875
6128 échange disc, jeux et utilitaires. Vend magnéto + 10 K7 pleines de softs : 250 F. (Possède Jade-Olymic, Challenge-Quin...). Envoyez vos listes à MICHEL Sylvie. Résidence Loretto Bat.A Route du Vittulo. 20000 AJACCIO. Réponse assurée.

21 N°2000866
Echange UC 464 + 1 drive + 1 crayon optique + 5 DK vierges + 18 logiciels (K7) + 200 F contre 1 UC de CPC 664 avec manuel et CP/M. Ecrire à HENAUX Alexis. 15 Rue des Narcisses. 21300 CHENOVE. Réponse assurée d'avance. Merci!

38 N°2000870
Cherche contacts pour échanger softs sur 6128. Possède toutes les nouveautées des deux derniers mois. Ecrire à BEAUJEAN Alex. 8 Allée du Languedoc. 38130 ECHIROLLES. Ou. Tel.: 76.22.25.61. (après 18h). Salut!

38 N°2000889
Echange K7, Turbo Cup, Dams, Kit Amcharge pour CPC, contre tous les jeux d'aventure, K7, Meurtre à Venise, Mystère de Paris, l'Arche du Captaine Blood, etc... RENOU Jean-Claude. 4 Rue Jules Ferry. Tel.: 76.54.24.58. (après 19h).

57 N°2000867
Recherche contacts sur CPC pour échanger jeux et programmes sur K7 ou DK. Possède nombreux jeux. Envoyez vos listes à SCHOBERT Sylvain. 61 Rue de la Frontière. 57550 MERTEN. Réponses assurées.

91 N°2000879
Cherche contact pour échange. Possède : Turbo Cup, Savage, l'Ile etc... Sérieux et durable. Demander PERFETTI Xavier. 11 Potager de l'Arbalète. 91350 GRIGNY. (De préf. région banl. sud). Tel.: 45.53.92.88. (de 9h à 17h) ou Tel.: 69.43.06.43. (ap. 19h).

92 N°2000861
Cherche contacts pour faire des Mega, échanges. (Je possède entre autre Savage). Ecrivez-moi à HARPOUTLIAN Cyril. 1 Avenue Diderot. 92330 SCEAUX. (J'attends vos lettres, réponse vraiment assurée.

VENTE

38 N°2000859
Vend clavier CPC 464 couleur, type Qwerty. (Bon état à prix interressant. Demander CHARBONNEL Sébastien. 11 Rue Du Fournet. 38120 ST EGREVE. Tel.: 76.75.18.71.

57 N°2000819
Vend pour CPC : Souris + Gai et Oxphord Pao : 500 F. Drive 5P25 + cordons + alim. : 500 F. 2 classeurs éditions Weka "comment exploiter toutes les ressources..." : 500 F. RONDELLI Pierre. 8 Rue Mermoz. 57390 AUDUN LE TICHE. Tel.: 82.52.29.00. Merci.

59 N°2000880
Vend Amstrad CPC 464 coul. + 2 Joys. + nbrses. rev. + M. Imager + lect. DDI, (T. Renegade, B. Winner, O. Wolf) + nbreux. orig. (t.b.e.) : 3500 F ou séparément. (Poss. crédit). Cause dble. emploi. COTTEAU. 15 R. Jls. Hallette. Tel.: 27.84.22.05. (le soir).

60 N°2000884
Vend Amstrad CPC 464 mono. + nombreux jeux + manette : 2000 F. Ou vend avec lecteur de disquette + jeux + revues : 3000 F. HENNETON Ronan. 14 Rue du Grand Pré. 60000 BEAUVAIS. Tel.: 44.48.39.95.

68 N°2000885
Vend CPC 464 moniteur couleur + nombreuses cassettes + jeux + 1 Joystick + 1 cordon pour branchement de 2 manettes + 1 livre basic. Le tout moins de 2 ans. Prix : 2900 F. FISCHBACH Guy. 1 R. des Bleuets. 68300 ROSENAU. Tel.: 89.68.35.48. (après 17h30).

69 N°2000863
Vend Amstrad CPC 6128, couleur état neuf + imprimante DMP 2160 neuve + souris Amx. + nbreux. logiciels originaux + nombreuses disquettes pleines. Prix : 6500 F. BUNEL François. 7 Pl. Pavois de Chavannes. 69006 LYON. Tel.: 78.89.25.82. (heures repas).

75 N°2000883
Vend séparément clavier 6128 : (1700), mon. mono : (500), adapt. péritel : (300), mon. coul. : (1300), drive 5" 1/4 : (1000). BERNA Raphaël. 15 Passage du Génie. 75012 PARIS. Tel.: (1).43.72.64.64. (le soir, W-E ou répondeur).

75 N°2000894
Vend de très nombreux jeux Amstrad, (Compilation, Sport, Arcade, Aventure etc...) : 50 F l'unité. Vend pour Sega : Super Tennis : 140 F, Fantazy The Maze : 200 F. Light Phaser + Gangster Town : 500 F. Didier. Tel.: 42.02.06.07. 75 PARIS.

78 N°2000878
Vend Amstrad 6128 + Vortex F1X + nombreux disks pleins en 5" + nombreuses revues + nombreux news + inverseur + bouton réset, tout ça pour : 5500 F intéressant non. Demander Laurent ou Frédéric. Tel.: 30.55.10.88.

88 N°2000810
Vend CPC 464 monochrome (t.b.e.) + nombreux jeux + 10 originaux, (Saboteur I+II, l'affaire Sydney,...) + manuel + nombreuses revues. Le tout : 1500 F. Demander BELLORINI Stéphane. 7 Rue

de la Déportation. 88210 SENONES. Tel.: 29.57.67.08. (ap. 19h).

91 N°2000882
Urgent! Vend Amstrad 6128 coul. + 2 Joysticks + nbrses. revues + DK dont nombreux orig., (Opération Wolf, Trivial Pursuit, Blood etc...) + boîte rang. : 2500 F. Demander LE DUFF Vincent. 36 Av. de la Mutualité. 91440 BURES S/Yvette. Tel. : 69.07.85.72.

92 N°2000832
Vend pour CPC, un Scanner Darts pour : 800 Frs. (Très peu servi). Ecrire à DIAS Daniel. 1 Parvis du Breuil. 92160 ANTONY. Abientôt!

92 N°2000833
Vend originaux pour CPC, en K7 et en DK, liste sur demande. Ecrire à DIAS Daniel. 1 Parvis du Breuil. 92160 ANTONY. Merci.

92 N°2000864
Vend lecteur de K7 affamé + nombreuses K7 pl. + nbreux. jeux & utilitaires : Thunder Blade, Opération Wolf, Guérilla Wars, Pac Mania...) : 20 F pièce ou le tout : 1800. OCCOLIER Alain. 1 Res. des Fontaines. 92800 PUTEAUX. Tel.: 47.75.09.83. Urgent!

94 N°2000874
Vend Amstrad CPC 464 couleur + nombreux jeux dont news. (Le tout en bon état) : 3000 F. PARRILLA Jean-Louis. 193 Avenue Maurice Thorez. 94200 IVRY S/SEINE. Tel. : 45.21.15.72.

ATARI

ACHAT

83 N°2000876
Cherche Atari 520 ST (t.b.e.) ou avec panne précise. Faire offre à Mr. XAVIER. (Pas sérieux s'abstenir). Tel.: 94.62.65.85. (de 19h à 20h30 uniquement). T'habite dans le VAR. Salut et meilleurs voeux à tous!

CONTACT

91 N°2000895
Cherche pokes, bidouilles, trucs, etc... sur XL. Vend poignées Atari : 90 F et carte originale, Poleposition. Vend jeux sur XL (disk) et anciens numéros de tilt de 52 à 62! ALBRIEUX Claude. 28 Rue de Cuvray. 91230 MONTGERON.

ECHANGE

59 N°2000877
Echange ou vend news. Envoyer listes. Sérieux et rapide. Sur 520 ST (DF) N.ROM. Achète Hot News. Envoyer listes. CASAI Anthony. 6 Résidence du Cornet. 59211 SANTES. Tel.: 20.07.88.76. (entre 17h et 18h30). Tchao!

VENTE

62 N°2000881
Vend Atari 520 ST double face + moniteur vert + nombreux disks + prog. midi, (Studio 24, Pro 24, etc...) + cordon et en plus contact. Prix : 3500 F. TROGNON Olivier. 33 Route Nationale. 62420 BILLY MONTIGNY. Tel. : 21.20.26.73.

80 N°2000873
Vend originaux pour ST. (Speed Ball, Great Giana Sisters, Hotball etc...), nbrx. titres + vd. livre sur ST. Ch. contact sur Amiga, jeux de sport et demo. Cherche lect. 3 1/2 et ext. pour Amiga. AUDEGOND Stéphane. 2 Rue Stendhal. AMIENS. Tel. : 22.44.84.37.

91 N°2000811
Vend 520 STF Couleur + News Mouse + Joystick + Serveur MTL avec les Cables + Jeux + Doc. + Midi + RS232. Le tout en parfait état. Prix : 5000 F à débattre. Demander PLARD Fabien. Route de St Vrain 117. 91760 ITTEVILLE. Tel.: 64.93.08.11. (ap. 18h).

92 N°2000871
Vend softs originaux Atari ST 50%. Prix Micromania, liste sur demande. Vend Modem Sectrad TT. Ordinateur : 800 F. ITHOROTZ Gilbert. Tel.: 46.54.40.45. (après 19h).

COMMODORE

ACHAT

98 N°2000886
Achète les jeux suivants : (Rampage, Out Run, Great Gina Sister, Samouraï, Warrior) + disk. (Pas trop cher). Contacter LACHAT Stéphane. 74 Bld. d'Italie. 98000 MONACO. Tel.: 93.25.08.87. (entre 16h et 18h).

VENTE

67 N°2000872
Vend C64 + lecteur K7 + nombreux jeux + 2 Joysticks : 1200 F. Lecteur 1541 + nombreuses disquettes de jeux : 1200 F ou 2000 F le tout. Vend Télé couleur pal/sécam : 1300 F. BERLING Marc. 9 Rue Ignace Leybach. 67760 GAMBSHEIM. Tel. : 88.96.77.58.

75 N°2000888
Vend C64 + 1541 + péritel + de très nombreux jeux dont nombreux news, + grande boîte de rangement + Joystick + livres. Le tout : 1700 F. BRUTE DE REMUR Edouard. 28 Rue de la Pompe. 75116 PARIS. Tel. : 45.04.59.52.

91 N°2000820
Vend C128 + Lecteur Disk (1571) + Lecteur K7 + Moniteur Couleur 40/80 Colonnes + Jane + nombreux jeux + Joystick + manuels. (Le tout en bon état). : 4000 F (à débattre). Demander HUILLIER Samuel. 6 Av. Jean-Jaurès. 91340 IGNY. Tel. : 60.19.00.47.

MSX

VENTE

30 N°2000838
Vend MSX2 HB : 700 F + 3000 F, music module et son clavier, nombreux disks, docs., revues, livres, tablette graphique, etc... DURANO Richard. 45 Rue Ste Perpétue. 30000 NIMES. Tel.: 66.29.10.83. (de 18h30 à 21h00).

COMPATIBLE PC

ECHANGE

33 N°2000869
Echange logiciels PC. Envoyer liste à PASQUALETTO Frédéric. Résidence Pierre Curie Bat.B Appt.67. 33140 VILLENAVE D'ORNON.

SPECTRUM

ECHANGE

17 N°2000892
Vous qui avez un Spectrum et qui caler sur un de vos jeux. Ecrivez-moi! Un Club d'échange de trucs va se créer! LAURENCON David. 3 Rue des Tonneliers. 17370 GRAND-VILLAGE. Tel.: 46.47.51.42.

VENTE

59 N°2000887
Vend Spectrum 48 K + lecteur K7 + Joystick + nombreux programmes + notices + livres + péritel. CORNEILLIES Fabien. 55 Rue de l'Espierre. 59200 TOURCOING.

AUTRES

VENTE

62 N°2000813
Vend Salamander, Nemesis II : 300 F les 2. Athletic Land, 2 Comic Bakery : 120 F les 2. Happy Fret, l'Héritage disk 3"5 : 100 F les 2, et un lot de 4 K7. CORNET Jocelyn. 8 Rue Emile Zola. 62230 OUTREAU. Tel. : 21.92.69.87.

69 N°2000853
Vend console sega + 6 jeux, (Sp. Har, Out Run, Quartet, W. Boy, W. Boy II, Hang On). (Etat neuf). Valeur : 2300 F. Vendu : 1500 F. CREUTZER Claudette. 25 Rue Victor Hugo. 69100 VILLEURBANNE. Tel. : 78.53.36.82. (après 18h).



VOTRE P.A. LA SEMAINE PROCHAINE

REGLEMENT PAR CHEQUE OU TIMBRES POSTE - Nouveau tarif 22 F

COCHEZ LES RUBRIQUES CONCERNANT VOTRE ANNONCE:

STANDARD:

- ☐ AMSTRAD
- ☐ ATARI
- ☐ AMIGA
- ☐ APPLE
- ☐ PC/COMPATIBLE
- ☐ COMMODORE
- ☐ THOMSON
- ☐ SPECTRUM
- ☐ AUTRES

RUBRIQUE:

- ☐ ACHAT
- ☐ VENTE
- ☐ CONTACT
- ☐ ECHANGE

TARIFS:

☐ 1 PARUTION 22F

Gratuit pour nos abonnés qui devront joindre à leur annonce leur dernière étiquette d'expédition.

☐☐ **Votre département** (à remplir obligatoirement)

Rédigez en majuscules votre annonce en remplissant une lettre par case (la ponctuation compte pour une lettre). Laissez une case entre chaque mot. Vos annonces doivent nous parvenir le Vendredi qui précède la parution. Les annonces non publiées, paraîtront dans le numéro suivant. Le texte des P.A. paraissant dans deux numéros, ne pourra être modifié. Les parutions sont consécutives.
Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à :
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS

La rédaction se réserve le droit de refuser toute annonce non conforme à l'intéret de la publication



* Valable aussi pour nos anciens abonnés.

La MULTIFACE ou POWER CARTRIDGE est un des périphériques qui se branche simplement sur votre ordinateur et qui vous permet, entre autres, la sauvegarde de vos parties en cours et de pouvoir placer vos POKES de vies infinies sans problème. (Elle existe sur ST, CPC, SPECTRUM, COMMODORE, et bientôt sur AMIGA).

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie avec le règlement par chèque ou CCP à **JOYSTICK Hebdo** Service abonnement, 177, rue St-Honoré - 75001 PARIS

OUI, **je m'abonne pour 6 mois (24 nos) à 200 F au lieu de 240 F.**

NOM . . . .

PRENOM . . . .

ADRESSE . . . .

CODE POSTAL . . . . VILLE . . . .

AGE . . . . ORDINATEUR . . . . SIGNATURE . . . .


SOUS LA SURFACE CALME D'UNE MER BLANCHIE PAR LE SOLEIL, UNE MENACE SOUTERRAINE MASSES SES TROUPES
LICENSED BY CREAM CORPORATION
On ne sais jamais ce qui se tapit sous la surface, aux aguêts, prêt à attaquer ... D'une seconde à l'autre, l'assaut sous-marin va vous prendre au dépourvu. Vous aurez besoin d'être précis à la seconde près comme vous laissez tomber vos grenades sous-marines – vos seules armes – pour répondre aux attaques des sous-marins ennemis et détruire leurs torpilles thermiques, mines flottantes et missiles de croisière.
THE DEEP™
CBM 64/128 cassette et disquette
SPECTRUM cassette et disquette
AMSTRAD cassette et disquette
AMIGA disquette
ATARI ST disquette
IBM PC disquette
SORTIE LE 24 JANVIER
UN TORRENT DE DESTRUCTION MONTE DES PROFONDEURS!
U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P. 3 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse.
U.S. GOLD